

RUPERE!
2 CD-uri + Poster dublu!

Age of Wonders 2

Unul dintre cele mai reușite TBS-uri fantasy se întoarce într-o nouă postură.

anul III, nr. 9 (27)
septembrie 2002
89.500 lei

U a Games

Știi ce se joacă!

**POSTER
DUBLU!**



TOP-DEMO

America's Army

TOP-DEMO

Battlefield 1942

10 DEMO-uri: Heggemonia Rolling Demo,
The Italian Job, Realms of Torment

3 VIDEO-uri: Platoon, Voodoo Islands, Jurassic Park

SPECIALS: Diablo 2 Mods, Baldur's Gate 2 Mods, Gothic Mods,
Tribes 2 Map Pack, B&W Map Editor, Wallpapers

Industry Giant 2

Ca magnat al industriei vei conduce un
adevărat imperiu economic

4 PAGINI DE TEST + DEMO PE CD



AVANPREMIERĂ

Mafia

Cel mai așteptat titlu action
în avanpremieră



Aliens vs Predator 2: Primal Hunt

În test: add-on-ul pentru AvP2, care vine cu
arme, adversari și hărți noi

Hardware

DirectX 9 și cipurile grafice

Tuning tips pentru Windows Xp

Tuning GTA 3

În test: cele mai bune plăci GeForce 4



ISSN 1454996-4

internetul tau e acum mai sigur!



la-ți orice abonament RDS Link și
primești gratis cel mai nou și
mai puternic anti-virus: BitDefender.

Iată, dacă încă nu o știi, lista abonamentelor RDS Link:

- **MAIL LINK** / cont de e-mail: 3\$/lună
- **EASY LINK** / 15 ore de navigare: 4\$/lună
- **NIGHT LINK** / trafic nelimitat între orele 19.00 - 07.00: 5\$/lună
- **POWER LINK** / trafic nelimitat non-stop: 10\$/lună
- **CABLE LINK** / noua conexiune permanentă la internet prin cablu TV

Cu oricare din abonamentele de mai sus ai și E-mail Anywhere — e-mailul care vine unde îți convine: pe mobil, web sau computerul de acasă. În plus ai acces la servere de download și jocuri online special create pentru tine.

Pentru detalii, intră pe www.rdslink.ro.

Ce e BitDefender?



BitDefender Professional
6 for Windows este un pachet unic,
îmbunătățit, care îmbină puterea motoarelor
antivirus cu tehnologii superioare de filtrare
Internet. Dotat cu un modul de actualizare
automată Live!, BitDefender se actualizează
de fiecare dată când utilizatorul este on-line.
Mai mult decât un anti-virus, BitDefender
este un adevărat firewall personal.

RDS LINK

SIMȚI DIFERENȚA?

BUCUREȘTI: 01.301.08.76 . 01.301.08.78 . CLUJ-NAPOCA: 064.43.88.30 . CONSTANȚA: 041.63.99.29 . ORADEA: 059.44.72.52 . TIMIȘOARA: 056.20.01.00 . ARAD: 057.22.82.02
SLATINA: 049.43.96.07 . CRAIOVA: 051.41.65.79 . BRAȘOV: 068.47.41.34 . SIBIU: 069.21.01.12 . PLOIEȘTI: 044.19.64.93 . IAȘI: 032.26.00.88 . TG.MUREȘ: 065.21.12.05
BAIA MARE: 062.22.05.01 . BACĂU: 034.18.85.15 . DROBETA TURNU SEVERIN: 052.31.93.19 . ALBA: 058.83.23.54 . 058.81.61.08 . PIATRA NEAMȚ: 033.21.89.45
SUCEAVA: 030.22.55.89 . GALAȚI: 036.43.54.75 . BRĂILA: 039.62.32.93 . BUZĂU: 094.30.40.12 . FOCSANI: 094.30.40.12 . DEVA: 054.22.47.00 . HAIPODAR: 054.71.77.12

www.rdslink.ro



CIPRIAN COROIANU
redactor-șef

Frică și distracție

Când jucam *Aliens vs. Predator*, întorceam capul, oripilat, "am tras în oglindă, când mi-a apărut fantoma în *Undying*", sau chiar "măi, mi-a sărit mouse-ul din mână, când mi-au apărut, din întuneric, creaturile alea mici în *Half-Life*". Acestea sunt câteva dintre reacțiile jucătorilor în momentele "fierbinți" din unele jocuri, povestite, cu însuflețire, la o șuetă tipic gameristică, pe care o cunoaștem cu toții prea bine: îți crește nivelul adrenalinei numai când relatezi fazele!

Frica! Nu ne place să vorbim despre ea, dar e lângă noi, face parte din cotidian. E o senzație care l-a încercat pe om încă din perioada în care arma sa ultimă era silexul, un vechi instinct de supraviețuire care îți spune că ceva ciudat îți va apărea în cale și că ar fi mai bine să ștergi putina, din fața lui. În lumea modernă însă, unde singurul adversar al omului este omul, frica este tot mai puțin cuantificabilă. Suntem "în priză" constant, prin responsabilitățile pe care le avem - să ne câștigăm existența, să ne plătim docili impozitele, să nu ne săturăm de subzistență, să ne iubim aproapele... Ajungem, astfel, să fim nostalgici după primii cinci ani din viață, când frica era parcă mai simplă, mai pură. Toate griile noastre se reduceau la momentele în care olița nu se afla acolo unde trebuia să fie sau când mama stinge lumina și trebuia să înfruntăm acel "ceva" care ne pândește de sub pat ori din dulap.

V-ar surprinde dacă v-aș spune că, totuși, oamenilor le place teribil să fie speriați? Veți spune că sunt destule orori în lume și că nu mai este nevoie să fie inventate altele, dar cărțile și filmele care ne dezgroapă cele mai ascunse frici ancestrale își fac bine job-ul. Însă acestea sunt medii pasive, în care nu putem schimba nimic. Ceea ce ne aduce într-o postură activă este, desigur, participarea, căci frica subiectivă va fi întotdeauna mai puternică decât o senzație obiectivă - or tocmai aici își fac jocurile intrarea în scenă.

În jocurile horror, chiar dacă ai controlul asupra unei echipe de personaje, ești întotdeauna pe cont propriu. Sunete eterice, lumini terifiante, făpturi care mișună în umbră, toate acestea sunt trucuri menite să-ți amplifice simțul pericolului și să-ți inducă o anxietate vecină cu paranoia.

Efectul este cumulativ. Un cadavru dezmembrat aici, niște viscere scoase cu lăghețe la iveală acolo, gemete și sunete ciudate din toate părțile: nimic nu este mai înfiorător decât demonii pe care îi plămăiește însăși imaginația ta.

Alone in the Dark a marcat începutul genului de jocuri horror și a fost primul care a explorat cu adevărat această adânc îngropată teamă de întuneric și necunoscut. Poți lupta doar cu adversarul pe care-l vezi, dar aici ai numai flashlight-ul care îți ține companie, luminezi cu teamă pereții, conștient fiind că nimic bun nu poate locui în aceste tenebre.

Nu poți să-ți permiți nici un moment de relaxare, să lași garda jos măcar pentru o clipă, căci "prezența" malefică este acolo și nu va înceta să te urmărească până când nu te va vedea mort. În *Resident Evil*, totul începe când te trezești în sediul poliției din Raccoon City și simți că ceva este putred acolo. Unde au dispărut toți și ce minte diabolică a activat toate capcanele astea? Te miști de-a lungul coridorului unde nu vezi pe nimeni. Începi să ai un fals sentiment de siguranță când... două creaturi de coșmar sar prin geam, făcându-ți un duș de cioburi. Și asta este doar începutul!

Shooterle 1st person de genul *Aliens vs. Predator*, *Serious Sam* sau *Return to Castle Wolfenstein* merg pe ideea de sânge care să curgă la litru, șocuri instantanee, care te fac să intri în acțiune în momentele-cheie - nu poți să aștepti la nesfârșit. *AvP* crește emoțiile prin detectorul de mișcare, probabil cel mai "adrenalinic" accesoriu apărut vreodată într-un joc PC. Bip, bip-ul care crește gradual în intensitate, creatura e tot mai aproape și începi să te întrebi "Unde-i? N-o văd! Dacă m-așteaptă după colț... AAAHHHHH!".

Numitorul comun al tuturor acestor jocuri, biletul pentru trenulețul groazei, este faptul că ești complet singur în acele locuri - nu există nici o ușă după care să te ascunzi, nici vreun prieten care să te îmbărbăteze atunci când încep să-ți tremure degetele. Te bazezi numai pe tine și pe reacțiile tale. Teama care ți-a intrat în oase e singurul lucru care te convinge că ești încă în viață. "Hm, bine că nu-i decât un joc... Ah, uite-l! Na, scârbosule! Ha, te-am terminat... Jocul ăsta e o distracție pe cinstel!".

Noua adresă a redacției PC Games România: Str. Slatinei, nr. 6, cod 3700 ORADEA, jud. Bihor
tel./fax: 0259-441.526, tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro, www.pcgames.ro

Cuprins 9/2002

Actualități

Editorial	3
News	
Pillage	6
Iron Storm	6
No Name War	7
I.G.I. 2	7
Tremors	7
Bandits	8
New World Order	8

Avanpremieră

Strategie	
Barometru	25
Battle Realms: Winter of the Wolf	26
Frontline Attack: War over Europe	28
The Sims Online	29
O.R.B.	30
Action	
Barometru	31
Mafia	32
America's Army: Operations	34
Y-Project	36
Cold Zero	38
Battlefield 1942	39
PlanetSide	40
Adventure	
Barometru	41
Eve	42

Realms of Torment	44
Fahrenheit	46
Sport	
Barometru	47
Crazy Taxi	48
Rallisport Challenge	50
Mercedes-Benz World Racing	51

Test

Cum testăm	53
Action-Pack	
Operation Flashpoint: Resistance	54
Tactical Ops: Assault on Terror	58
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	61

Strategie

Recomandări actuale	63
Industry Giant 2	64
Age of Wonders 2	68
1914: The Great War	70
Mall Tycoon	72
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	72
Remember	73

Action

Recomandări actuale	75
The Sum of All Fears	76
Jane's Attack Squadron	77
Eastern Thunder	78
Classics: Giants - Citizen Kabuto	79
Remember	80

Adventure

Recomandări actuale	81
Simon the Sorcerer 3D	82
The Secret of Nautilus	83
E.T. - The Extra-Terrestrial	83
Remember	84

Sport

Recomandări actuale	85
Moto GP	86
Space Haste 2	87
Gianluca Vialli's Football Manager	88
Football Manager Fun	89
Le Mans 24 Hours	90
4x4 Evo 2	91
Remember	92

Hardware

News	10
------------	----

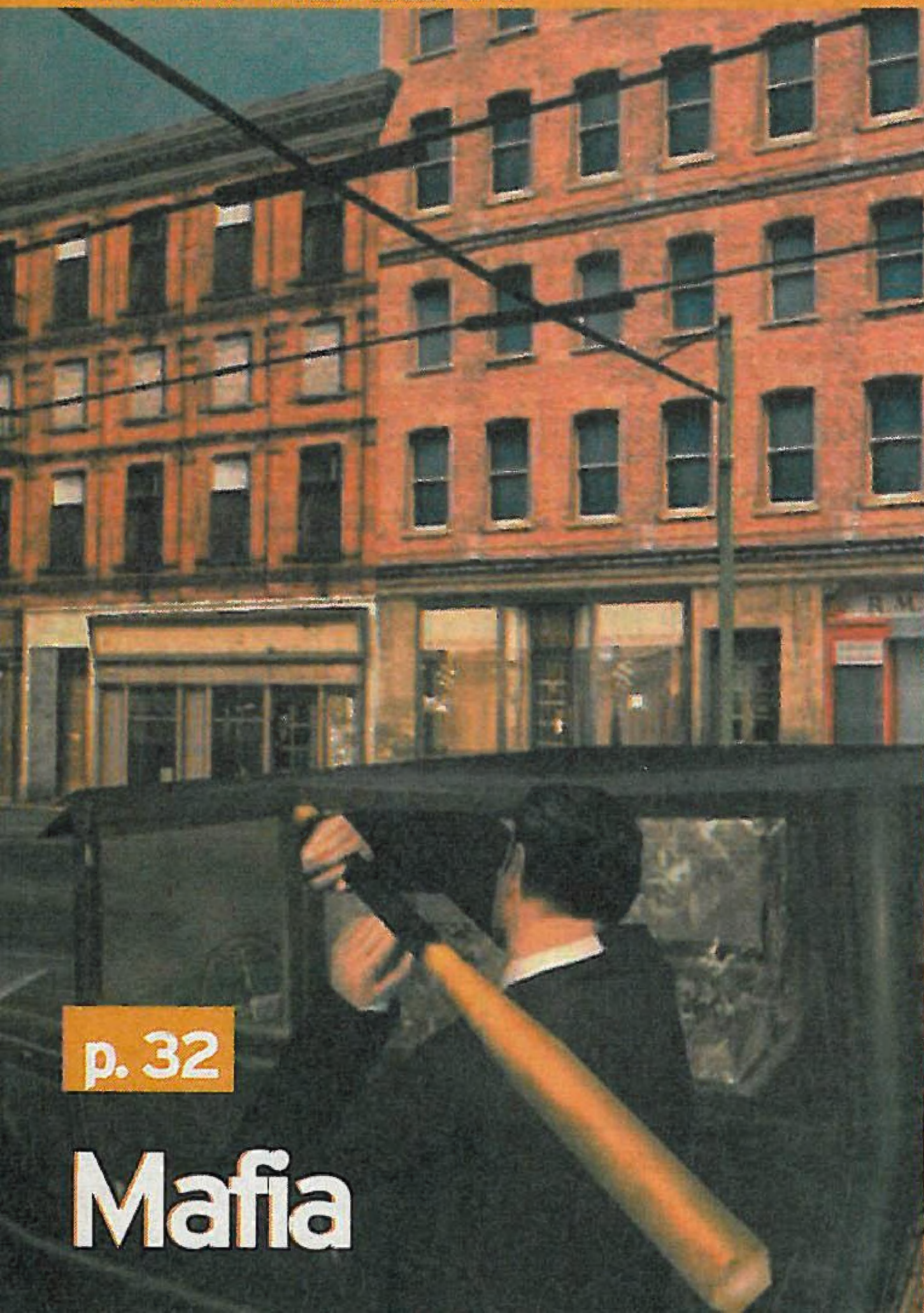
Test

DirectX 9: Cipuri și engine-uri grafice	12
Test plăci grafice GeForce 4	16
Tuning GTA 3	18
Tuning Windows XP	20
PC Games te ajută	22

Service

Enciclopedia lumii jocurilor	93
Poșta redacției	94
Concept & Art: Visul Quantic (II)	97
Impressum	98

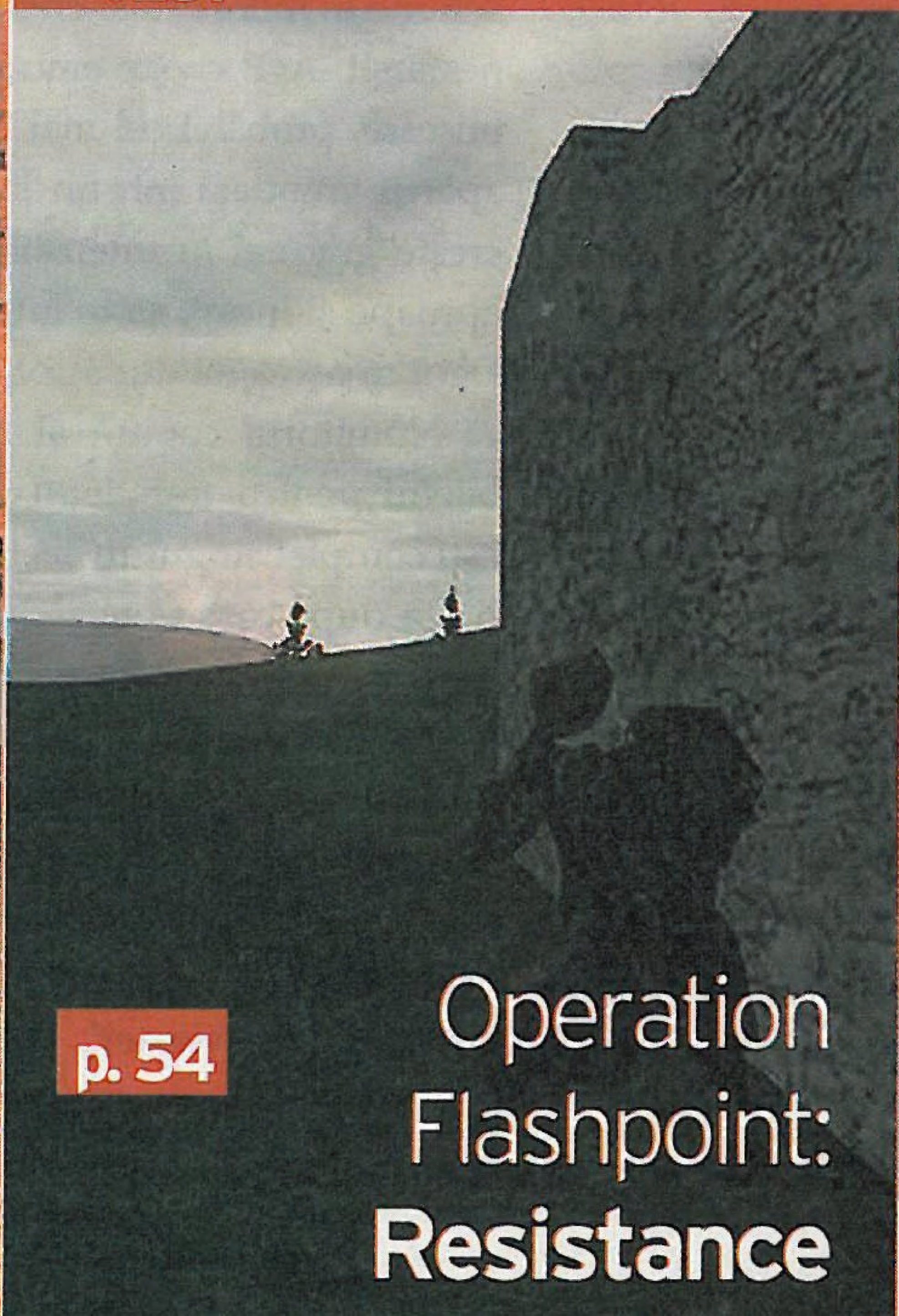
AVANPREMIERĂ



p. 32

Mafia

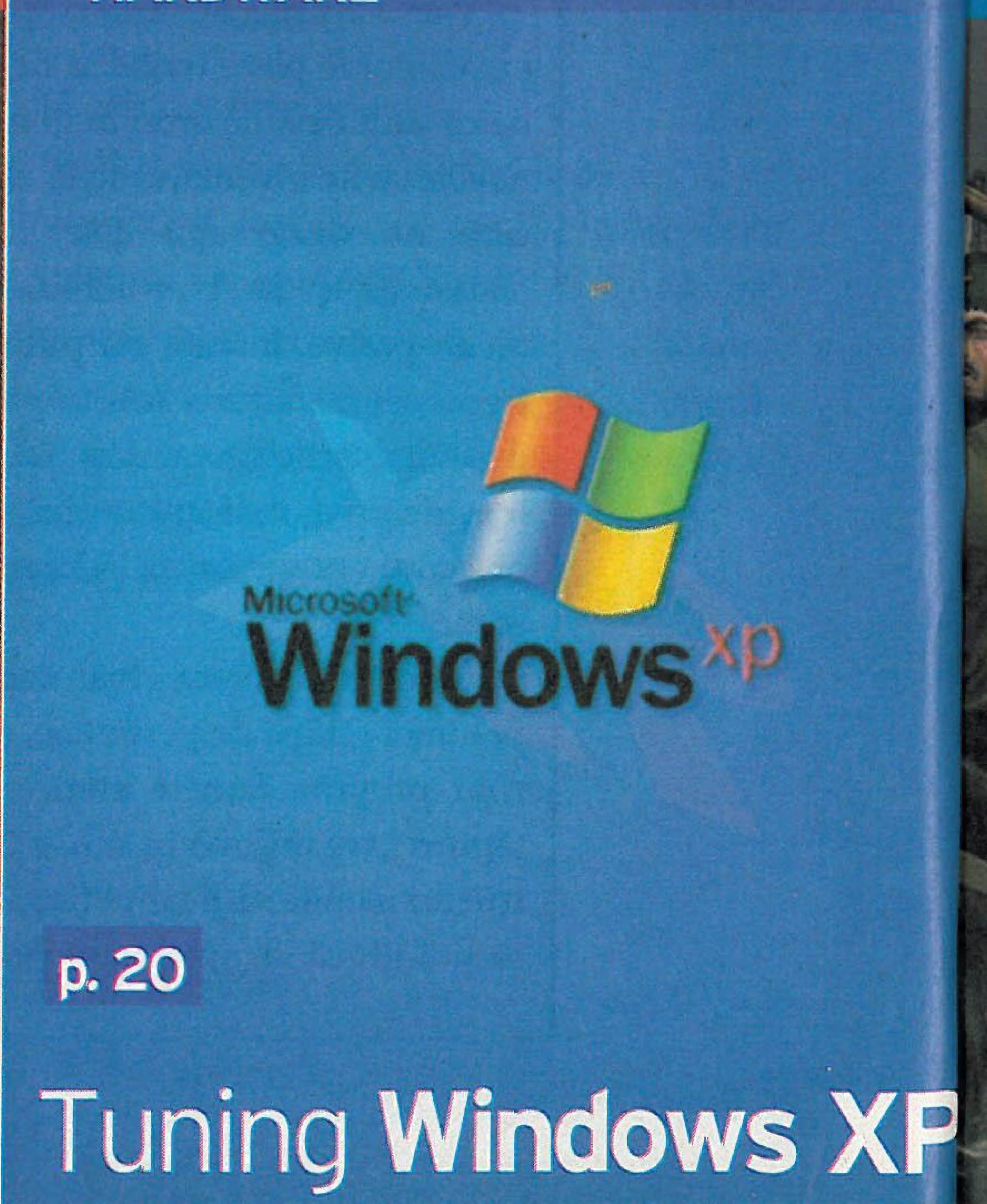
TEST



p. 54

**Operation
Flashpoint:
Resistance**

HARDWARE



p. 20

Tuning Windows XP

CD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

U Games

9/2002

EMOS:
Scale
Strike
• Heggmonia Rolling
• Tiger Woods 2002
• The Italian Job
• World of Billy 2

DEMOS

America's Army
Battlefield 1942
Big Scale Racing
Classic: Giants Sea Reapers
Heggmonia Rolling Demo
Industry Giant 2
• America's Army: Operation Recon
• Battlefield 1942
• Real Tiger Woods 2002

SPECIALS

Baldur's Gate 2 Mod
Black&White Map Editor
Diablo 2 Mods
Gothic Mods
Rad Tools
Tribes 2 Final Map Pack
Winamp 3.0
Winrar 2.9
Wallpapers

PATCHES

HARDWARE:
• America's Army update 1.01
• Creative Detonator 27.50
• Hercules 3DProphet FDX8500
• Sparkle Riva TNT
• Millennium G550

PATCHES: HARDWARE

• America's Army update 1.01
• Jedi Knight 2: Jedi Outcast
• Neverwinter Nights
• Creative Detonator 27.50
• Hercules 3DProphet FDX8500
• Tools:
• Rad Tools
• Winrar 2.9
• Millennium G550

Nvidia 3DStereo 283
Nvidia Detonator 29.42
Sparkle Riva TNT GeForce4 Ti

VIDEOS

Jurassic Park E3 Trailer
Platoon
Voodoo Islands

TIPS & TRICKS

GTA 3

BATTLEFIELD 1942

În titlu action de ultimă oră, care reeditează debarcarea din Normandia, după recent lansata modă a shooterelor situate în al doilea război mondial. Demo-ul conține o misiune single-player, în care veți putea încerca armele realiste, reproduse 1:1 după original, și veți putea urmări performanțele tehnice ale engine-ului grafic.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 500MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

INDUSTRY GIANT 2

Înainte de a achiziționa versiunea full, încercați demo-ul inclus pe CD. Acesta vă va propulsa în fruntea unui imperiu industrial, și implicit economic, unde veți avea nevoie de toate tertipurile și manevrele abile ale unui Rockefeller.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 350 MHz, 64MB RAM
Suport 3D: -

GIANTS SEA REAPERS

Demo-ul te introduce în una din cele trei campanii ale jocului **Giants: Citizen Kabuto**, în rolul Sea Reaper-itei Delphi, folosindu-te de toate abilitățile înnăscute ale acestei rase: mânăuirea arcului și utilizarea formulelor magice, arsenal care poate pune pe fugă adversarii violenți de pe insulă.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 350 MHz, 64MB RAM
Suport 3D: Direct3D

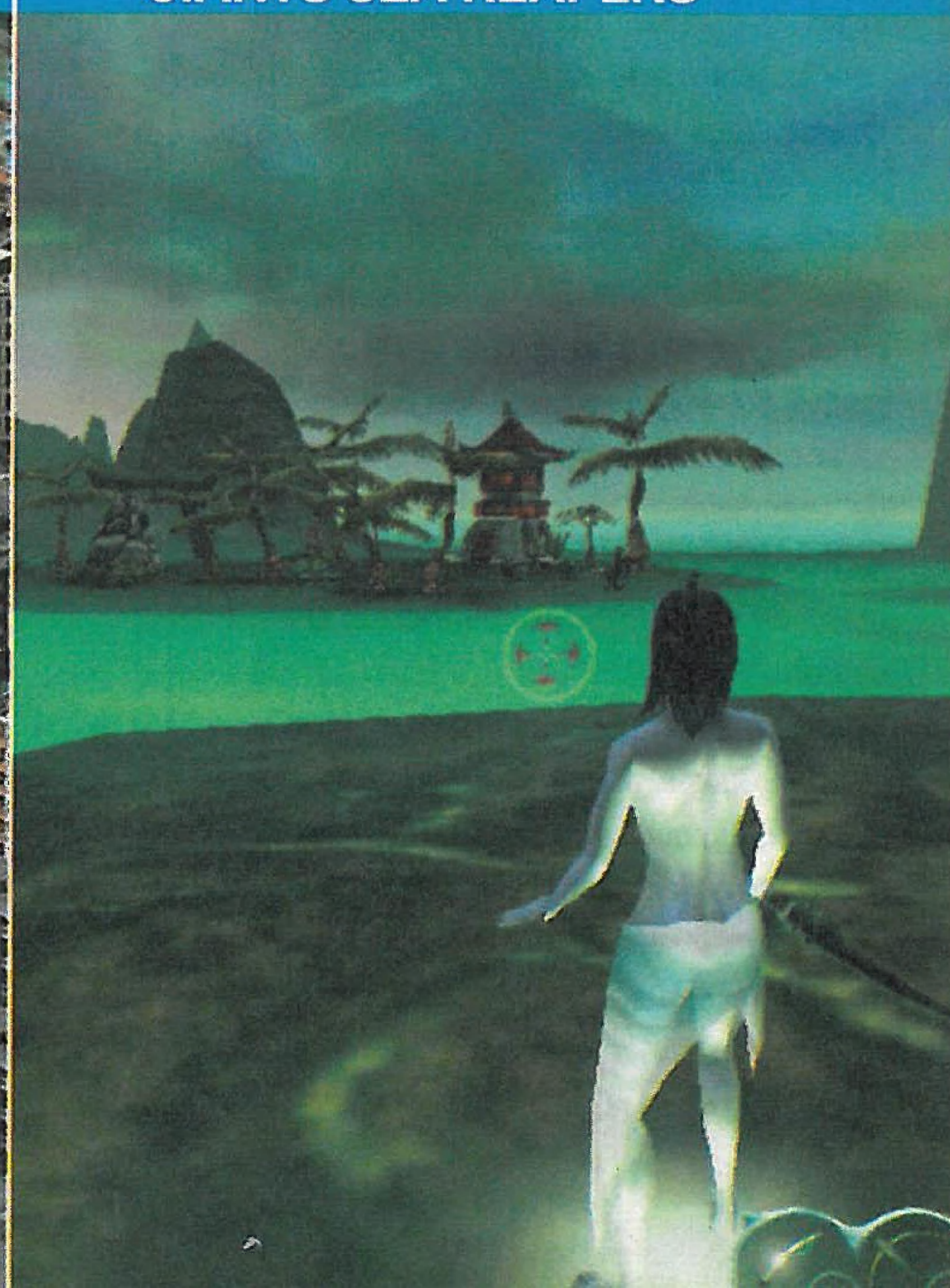
BATTLEFIELD 1942



INDUSTRY GIANT 2



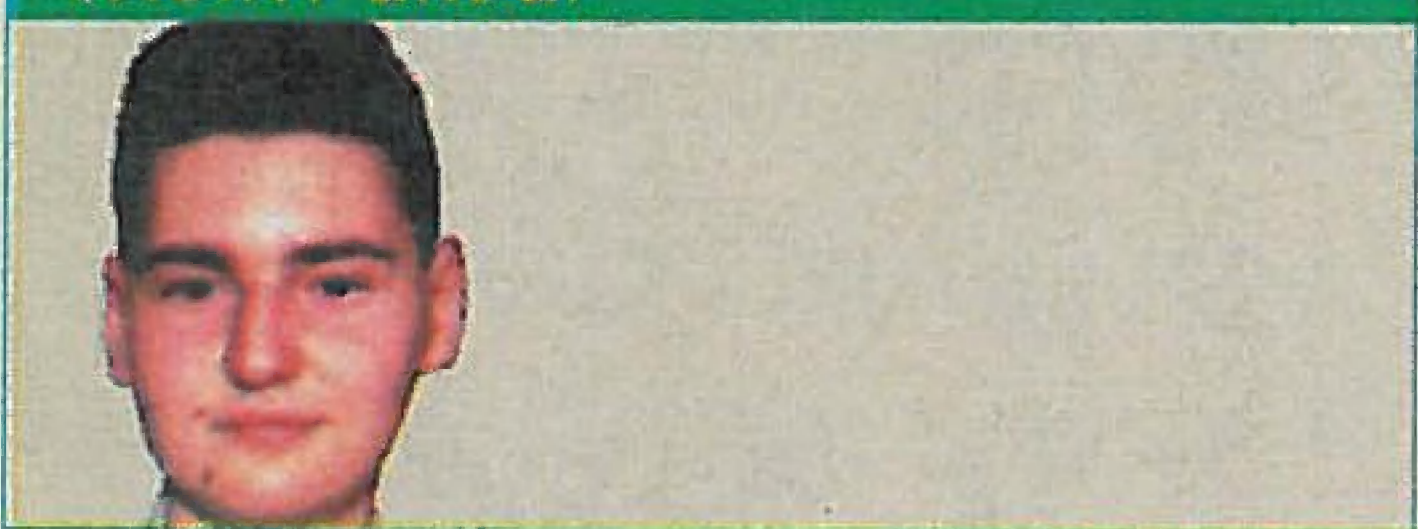
GIANTS SEA REAPERS



ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINIE JÁCINT ERDEI



Shareware dragons

Cele mai multe jocuri de astăzi sunt niște creații pretențioase cu o grafică ce-ți taie răsuflarea, cu sunete care te conving că ești în mijlocul unei lupte, cu un story demn de un roman sau care sunt pline de efecte speciale la care tăticu' Lucas doar visează. În această complexitate parcă se pierde scopul jocului: distracția. Parcă te simți puțin ca musca prinsă în pânza de păianjen: după ce ai îndeplinit deja 34,5 questuri, mai primești încă 20 sau, după ce te-ai zbatut 2 zile, dar nu ai descoperit decât o pătrime din hartă, te simți încătușat și îți pierzi interesul. Și totuși, ai mai sta în fața monitorului. Și atunci descoperi așa-numitele jocuri shareware. Acestea nu necesită tot felul de Athlon-uri, GeForce-uri ori Sound Blastere. Ele se mulțumesc cu o configurație minimă și oferă acea pauză de care ai nevoie. În aceste programele, nu trebuie să împuști tone de adversari, să rezolvi mii de misiuni ori să eliberezi sute de ostatici, trebuie doar să te simți bine. De exemplu, după niște obositoare partide de HoMM 4, am găsit pe net un joc numit *ElastoMania*. După scurta instalare, m-a așteptat un meniu simplu, în care puteam seta opțiunile de bază ale jocului. După pornire, m-a întâmpinat un peisaj steril, în care am început să mă mișc intuitiv. Scopul era simplu: urcându-mă pe șaua unei motociclete, trebuia să colecționez anumite obiecte. În pofida graficii 2D, a lipsei muzicii sau a texturilor săracăcioase, jocul s-a dovedit a fi deosebit de captivant. Controlul simplu, lipsa statisticilor, a materiilor prime care trebuiau colectate sau a hoardelor de monștri era o ușurare. Nici eu nu mă așteptam să mă prindă așa de tare acest „simulator”. În plus, folosind Google, am găsit nenumărate add-on-uri pentru noua mea jucărie. După cca 30 de minute de joc, am epuizat toate nivelurile și parcă mi-a revenit pofta de aventură. M-am avântat cu forțe proaspete în fascinanta lume a golemilor, zânelor și dragonilor, ca să-mi iau revanșa.

ZED TWO

Pillage

În urma primei prezentări a jocului *Pillage*, în luna aprilie a acestui an, producătorul Zed Two a lansat noi imagini ale titlului său de strategie combinată cu acțiune. *Pillage* urmărește aventurile unei bande de bestii luptătoare, pe măsură ce acestea încearcă să recâștige controlul asupra planetei lor, după mai multe epoci de opresiune dictatorială. Se pare că acesta va fi un joc asemănător lui *Worms*, în 3D, urmărind firul unei povești. Pregătește-ți barcazul, roagă-te lui Wodin și așteaptă lansarea.



4X STUDIO

Iron Storm

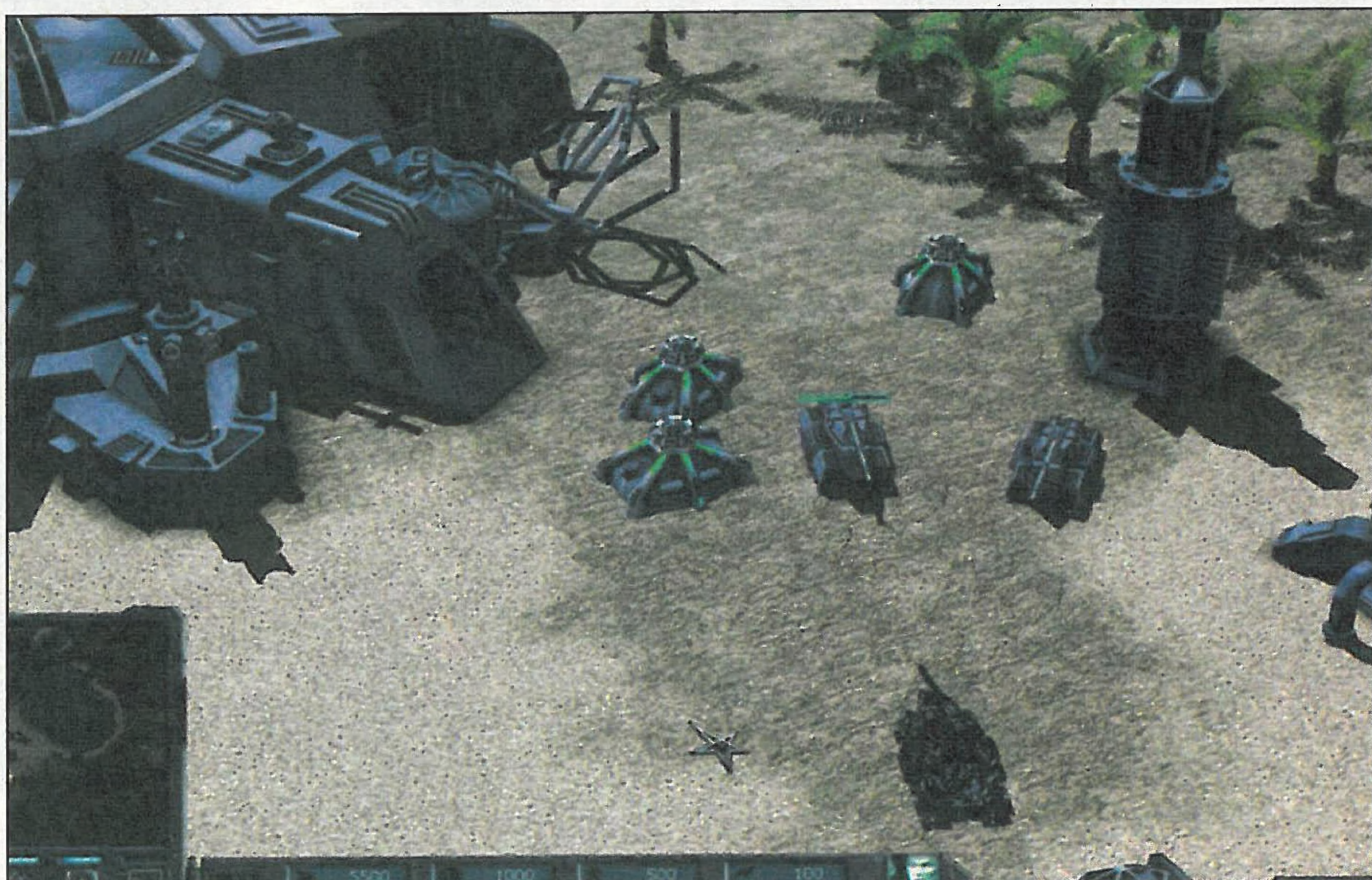


Produs de 4X Studio, *Iron Storm* este un FPS care se desfășoară în decorul unui univers alternativ. Anul este 1964, iar primul mare conflict pe care l-a cunoscut Pământul durează de 50 de ani – primul război mondial încă mai este foarte viu.

În *Iron Storm*, îți vei asuma rolul locotenentului secund James Anderson, un bărbat născut în 1924, care nu se pricepe la nimic altceva în afară de război. Acum, la vârsta de patruzeci de ani, el a devenit un fel de erou

al tranșeelor, reușind să rămână în viață, în ciuda sortii, și continuând să aibă succes în obiectivul său numărul unu – supraviețuirea.

În rolul lui Anderson, vei trece printr-un număr de misiuni, individual, cu scopul suprem – din câte se pare – de a vedea, în sfârșit, războiul terminat. De asemenea, se va include și un mod multiplayer, și te poți aștepta să-și facă apariția cel puțin modurile clasice Deathmatch, Team Deathmatch și Capture the Flag, și posibil mai multe.



AMC CREATION

No Name War

Producătorul român AMC Creation lucrează și acum la jocul RTS No Name War, a cărui finalizare este programată pentru începutul anului 2003. Strategia în timp real, de sorginte românească, va conține peste 80

de unități și peste 70 de clădiri, împărțite celor trei rase diferite. Jocul va oferi trei campanii single-player, care conțin 18 misiuni și, totodată, va oferi suport multiplayer pentru 16 jucători.

CODEMASTERS

I.G.I. 2

Încearcă să studiezi amănunțit mai multe arme decât a văzut Arnold în întreaga sa carieră cinematografică. Crede-ne, este îngrozitor. Și nu numai acest lucru este îngrozitor. În I.G.I. 2: Covert Strike de la Codemasters, vei putea asista la efecte grafice de penetrare reală a materialului de către proiectile, ceea ce, deși sună poate obscen, înseamnă

de fapt posibilitatea de a deghiza pereții în cașcaval cu găuri mari. Pe bune. Jocul se va lăuda, de asemenea, cu un grad ridicat de realism și îți vei putea utiliza chiar și mișcările și poziția pentru a calcula cât de corecte vor fi loviturile tale, adică țintirile imprecise s-ar putea să nu reprezinte modalitatea de a merge mai departe.



Nou add-on pentru Ghost Recon

Fanii shooterului tactic Ghost Recon de la Red Storm Entertainment își vor lustrui, cu siguranță, M16-urile când vor auzi aceasta. La ora actuală, nu se știe exact care va fi conținutul celei de-a doua continuări, dar puteți paria și ultimul bănuț că va fi de aceeași calitate existentă în cele două shootere tactice Ghost Recon anterioare – cu câteva elemente adăugate în plus.

Tremors

Etichetat drept un action-adventure third person care se va lăuda cu "un fir narativ imersiv, plin de surprize și provocări combinate cu o acțiune explozivă, având o concentrație ridicată de octan", mai există puține detalii care pot apărea despre prezentul joc Tremors.

În filmul original din 1990, apar niște viermi uriași care se deplasează cu viteză mare pe sub pământ, au dinți ascuțiți și sunt cunoscuți sub numele de graboizi (gândiți-vă că sunt frații mai mici ai viermilor de nisip din Dune), terorizând orașul Gold Rock, înainte ca omul nostru, Kevin, să-l salveze pe Bacon al lor. Filmul și-a câștigat locul în galeria horror-movies, pentru amestecul de groază și umor, așa că sperăm că acesta poate fi transpus în joc, unde probabil că ne putem aștepta la multe acțiuni de zdrobire a viermilor, amestecate cu o porție mare de enigme și aventuri.

Tremors va fi publicat de Conspiracy Entertainment în Europa cu o dată țintă fixată pentru toamna anului viitor.

TOP 10 ROMÂNIA

- | | | |
|----|-----|-------------------------------|
| 1 | - | HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE |
| 2 | ▲3 | WARCRAFT III |
| 3 | ▼2 | C&C: RENEGADE |
| 4 | - | MEDAL OF HONOR: AA |
| 5 | - | RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN |
| 6 | ▲7 | MORROWIND |
| 7 | ▼6 | DUNGEON SIEGE |
| 8 | NOU | NEVERWINTER NIGHTS |
| 9 | - | DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION |
| 10 | ▼8 | GHOST RECON |

Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



1 **WARCRAFT 3**
(Blizzard/Vivendi Universal)
OGLINDĂ, OGLINJOARĂ, cine-i cel mai fain orc din țară? Cum, m-au scăpat în butoiul vrăjitorului când eram mic? Și am rămas verde???

2 **GTA 3**
(Rockstar Games/Take2)
SUNT LA VOLAN, pistolul e la brâu, sticla, la picior. Am uitat însă cui trebuia să-i livrez mașina.

3 **MORROWIND**
(Bethesda Softworks/Ubi Soft)
SI, UITE-ASA, bătui de vreo săptămână în căutarea gărzilor imperiale. Acum, îl înțeleg pe Obelix, de ce se bucură la vederea inamicului.

4 **NEVERWINTER NIGHTS**
(BioWare/Infogrames)
EDITORU' e meseriaș. Nu mă mai supără nimeni pe Net. Rețeta? Un dragon a-ntăia, care și râgăie pe deasupra.

5 **DUNGEON SIEGE**
(Gas Powered Games/Microsoft)
BĂI MĂGARULE, de câte ori ți-am spus să stai în urmă, nu să te bagi la melee! M-o fi auzit? Că iar rămân fără el.

6 **JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST**
(Raven/Activision)
KYLE KATARN a învățat de toate, Forța e cu el. Încă nu știe să-și ridice sabia laser la nivelul dorit.

7 **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
ANUNȚ DE PE CHAT: căutăm gameriță pentru noi aventuri la cules de fragi. Ținuta de camping obligatorie.

8 **MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT**
(2015/Electronic Arts)
PLECAT-AM NOUĂZECI din nava-mamă pe Omaha Beach. Ș-am ajuns doar eu, căprarul Nick Gunman.

9 **BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN**
(BioWare/Virgin Interactive)
IATĂ VINE-UN SCHELET cu gânduri de pace. - Ce vrei tu? eu îl întreb. Dar Imoen îl spulberă îndată.

10 **SOLDIER OF FORTUNE 2**
(Raven Software/Activision)
M-AM ÎNSCRIS LA PAINTBALL, am dat anunțuri în reviste... poate mă ia și pe mine vreunu' la lichidat talibani.

EA GAMES

Drome Racers

EA Games a făcut publice noi imagini și trailere din **Drome Racers**, un joc de curse bazat pe linia de jucării Lego Racers, produse în 2002.

Jucătorii preiau rolul lui Max Axel, un pilot de Lego, și conduc nebunește prin peisaje montane, canioane adânci și diverse locații urbane. **Drome Racer** va fi lansat pentru PC la sfârșitul anului 2002, mult mai repede decât versiunea pentru GameCube.



GRIN

Bandits

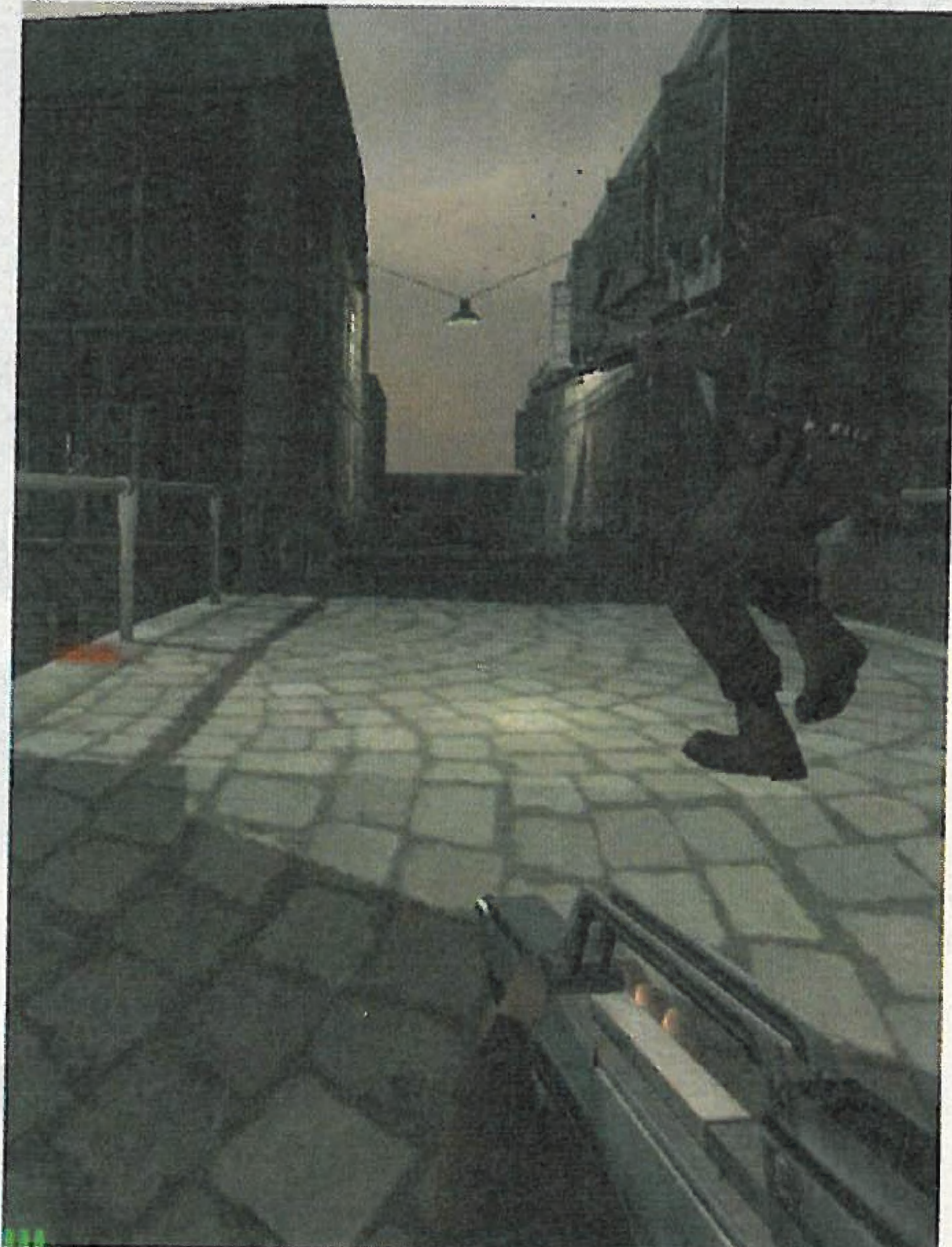
Grin, creatorul jocului **Ballistics**, a anunțat lansarea unui nou site pe care se va putea juca **Bandits**, un așa-numit "vehicle-combat game", adică ceva în genul **Carmageddon**, însă situat într-o pustietate asemănătoare peisajelor apocaliptice din seria **Mad Max**.

Site-ul conține numeroase informații referitoare la joc: story, locații, arme și vehicule, precum și imagini in-game și un jurnal fictiv al ținutului în care se va desfășura acțiunea jocului. **Bandits** va folosi o versiune îmbunătățită a engine-ului grafic din **Ballistics**, care a fost unul dintre primele titluri PC care au folosit efectele speciale din DirectX 8. **Bandits** este programat pentru finele anului 2002.

PROJECT THREE INTERACTIVE

New World Order

Project Three Interactive a lansat o versiune actualizată a beta-testului public al jocului **New World Order**. Beta-testul include aceeași hartă ca în beta-ul inițial, dar introduce noi itemi, îmbunătățiri ale armelor și corecturi ale bug-urilor depistate. Noul beta poate fi descărcat de pe site-ul producătorului, având 123 MB. Instalarea sa necesită un mic update pentru DirectX 8.1, acesta fiind furnizat de Microsoft în vederea corectării problemelor de rețea. Instrucțiunile pentru realizarea update-ului se găsesc pe același site.



Patru genuri în ring

Serialul confruntărilor directe între cele patru mari genuri continuă. De această dată, bătălia pentru supremația în topul preferințelor cititorilor noștri s-a dat între patru monștri sacri: **Neverwinter Nights**, **Warcraft 3**, **Soldier of Fortune 2** și **Grand Prix 4**. Ca

de obicei, voi ați ales câte un joc preferat și l-ați evaluat cu note între 1 și 6, pentru fiecare aspect important. Astfel, **Neverwinter Nights** a fost deosebit de apreciat pentru grafica sa colosală, **Warcraft 3** pentru inovațiile bine implementate în joc, **Soldier of Fortune 2: Double**

Helix pentru efecte de sunet și muzică, iar **Grand Prix 4** pentru controlul său deosebit de fin. Toate se pot, deci, lăuda cu câte ceva. Ceea ce vrem noi să constatăm este măsura în care un titlu sau altul domină la o anumită categorie: grafică, animație, sunet, motivație de durată

etc. Așadar, doar o prezentare a mediilor notelor acordate de acest juriu exigent, constituit din jucători, poate să ne edifice asupra calităților diferitelor game-uri. Va câștiga sportul, va câștiga strategia? Decizia vă aparține vouă de această dată...

CIPRIAN TORU

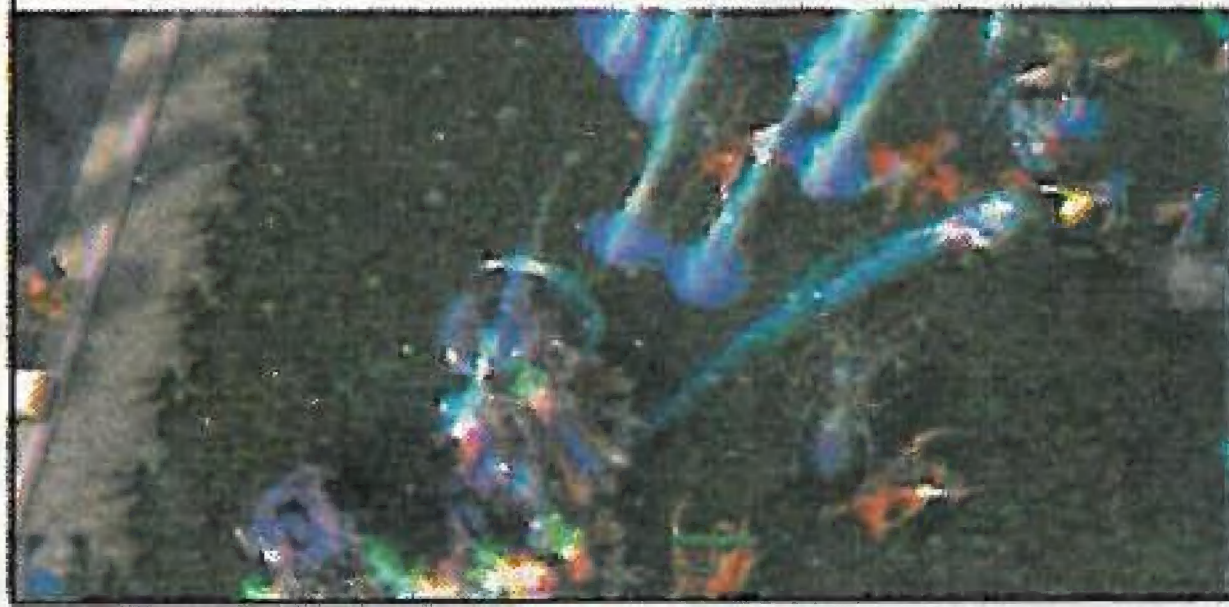
NEVERWINTER NIGHTS

Grafica din NwN încântă ochii jucătorilor de RPG, aceștia răsplătind-o cu o medie de 5,51.



WARCRAFT 3

Atunci când au rupt-o cu trecutul, au făcut-o cu cap: programatorii au introdus inovații de 5,26 de puncte.



SOLDIER OF FORTUNE 2

Realismul sonor e la el acasă în SoF 2, și asta o spune media notelor cititorilor, 5,23.



GRAND PRIX 4

Amatorii de simulatoare de Formula 1 adoră controlul exact al bolidului și mai ales cel din GP4, cu o medie de 5,42.



SPELLS

Efectele grafice pentru vrăji fac deliciul fanilor RPG, datorită combinațiilor de lumini și culori.



UNDEADS

Cea de-a patra rasă, undeads, are priză mare la public, fiind unul din elementele de succes ale jocului.



ARMAMENT

Armele mai reale decât în realitate au fost adorate de majoritatea soldaților din SoF 2.



VOLAN CU PEDALE

Bolizii lui GP4 se conduc în mod diferit, fapt pentru care sunt foarte apreciați de piloții virtuali.



NEVERWINTER NIGHTS 2

Continuarea nu trebuie decât să aducă noi scenarii și să dureze suficient pentru a fi apreciată.



WARCRAFT 4

Warcraft 4 are nevoie de o durată de joc mai mare ca să își mulțumească fanii.



SOLDIER OF FORTUNE 3

Partea a treia necesită un story bun pentru a justifica carnagiul de câteva zeci de ore.



GRAND PRIX 5

De la GP5 se așteaptă o diferențiere și mai mare la controlul mașinilor.



Radeon 8500 trăiește

Ati a declarat, de curând, că 25 de jocuri actuale suportă tehnologia de curbe (Trueform) a cipului grafic Radeon 8500, Smartshader (engine de pixelshader) sau Smoothvision (Anti-Aliasing programabil). Pe lângă jocurile deja existente cum ar fi *Black & White* (versiunea 1.1.3) sau *Harry Potter*, vor apărea în jur de 100 de titluri în următoarele 12 luni. Printre programatorii care sprijină dezvoltarea acestor tehnologii se numără John Carmack (*Doom 3*) și Steve Sinclair (*Unreal Tournament 2003*).

www.ati.com

Nouă placă Pentium 4

Leadtek a prezentat, de curând, o nouă placă Pentium 4 bazată pe chipset-ul Intel854. Winfast P4I845G suportă noile procesoare Pentium 4 Socket478 cu FSB de 533 MHz și va costa în jur de 160 de euro.

www.leadtech.com

Norton gratuit

Pe pagina de web www.syman-tecquiz.com poți câștiga zilnic pachetul de software SystemWorks 2002. Acesta cuprinde programele Norton AntiVirus 2002, Norton Utilities 2002, CleanSweep 2002 și Roxio GoBack 3 Personal Edition.

www.norton.com

PC Games vă ajută

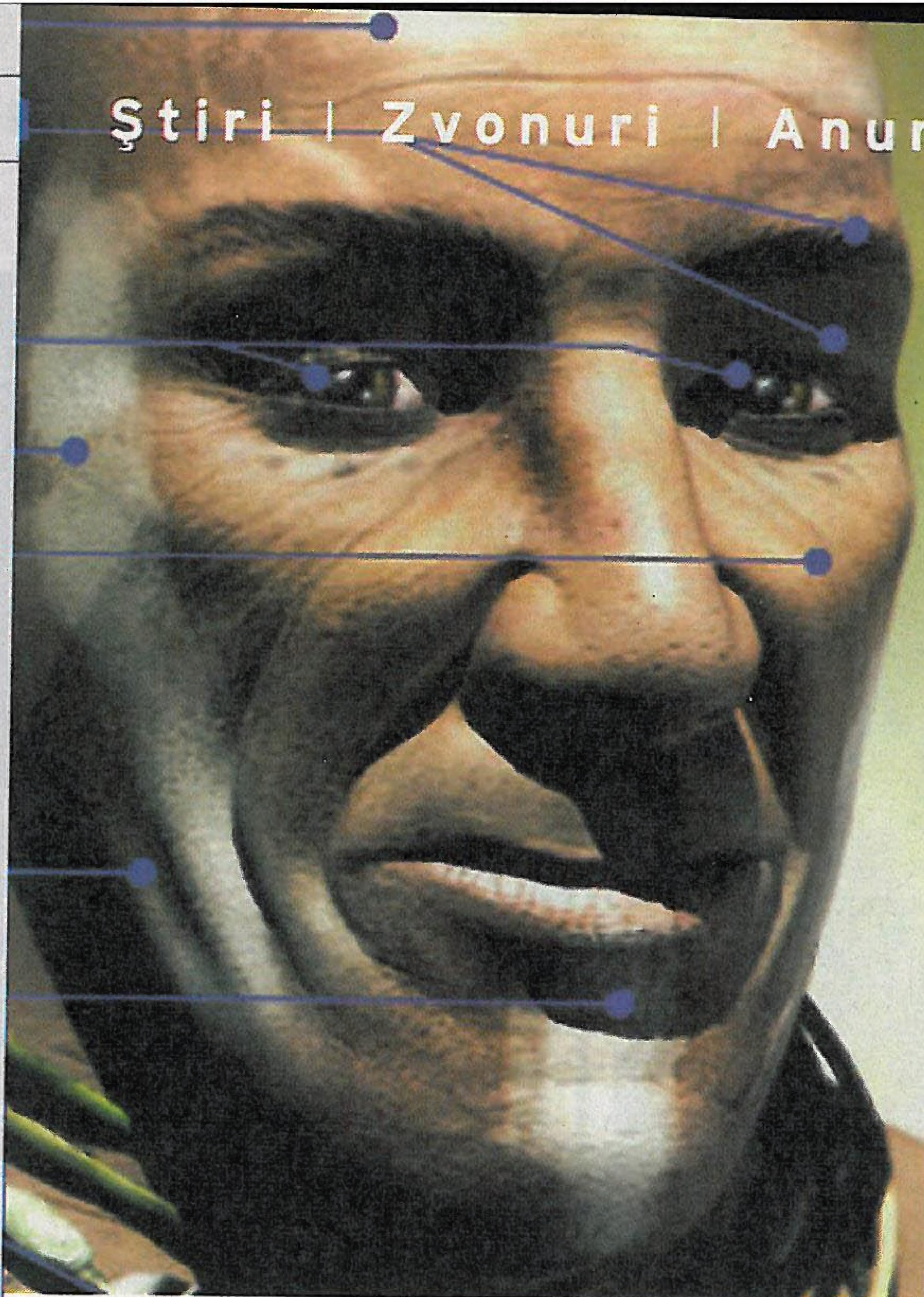
Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Slatinei, nr. 6, cod 3700, Oradea.



NVIDIA CG

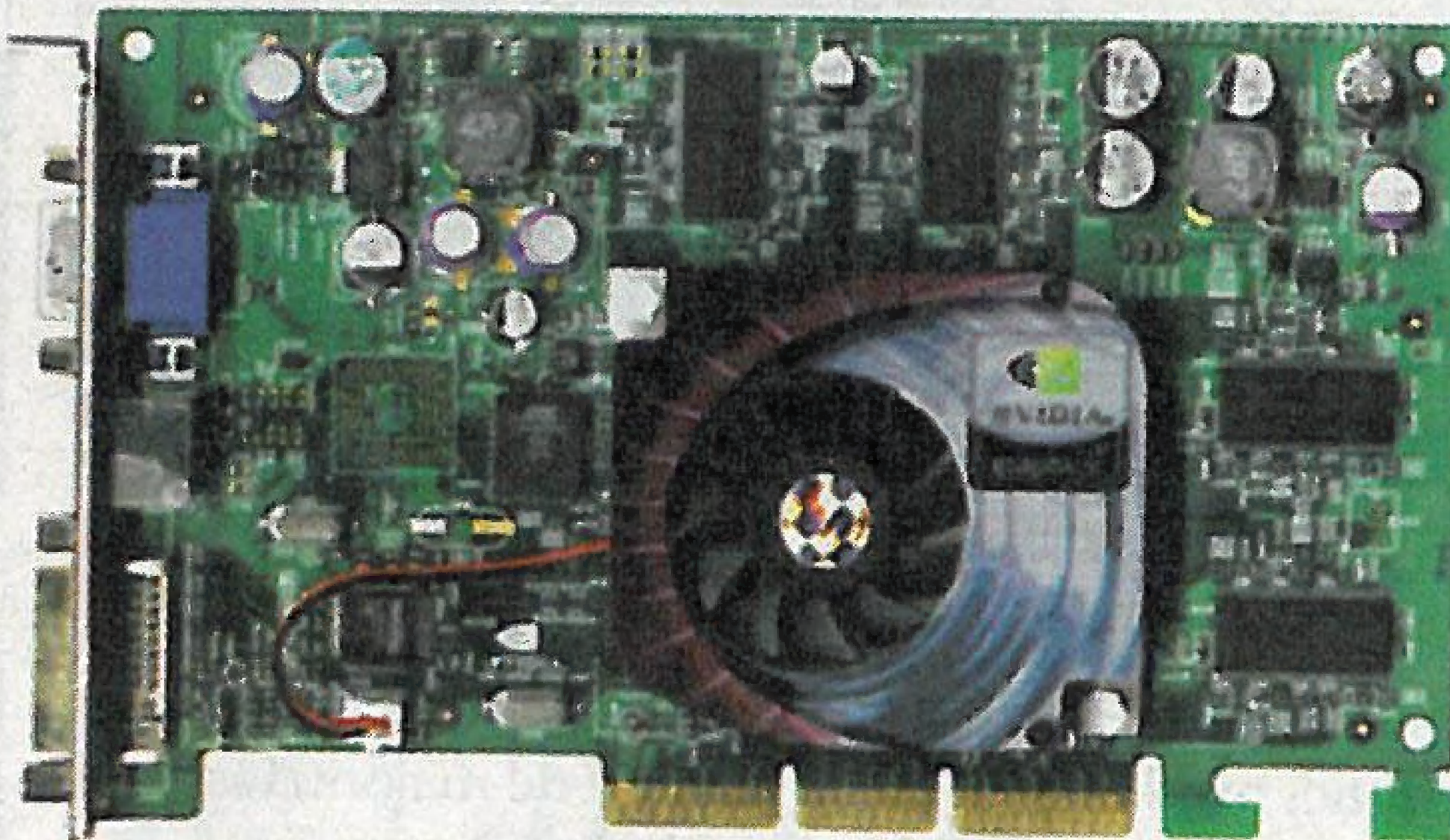
Nou limbaj de programare grafică

Nvidia pune în mână programatorilor de jocuri o nouă unealtă, pentru a crea mai ușor, printre altele, și complicatele efecte de pixel și vertex shader. Limbajul de programare Cg va permite realizarea unor grafici cu efecte 3D mai realiste cu un efort mai mic și va lucra la nivel de platformă și hardware. Scopul este ca jocurile să poată fi realizate prin Cg semnificativ mai repede, mai simplu și, în același timp, atât pentru PC, cât și pentru console. Lista firmelor care sprijină limbajul atinge cifra de 43, printre care găsim nume cunoscute ca Blizzard (*Warcraft 3*), Lionhead (*Black & White*) și altele (*Half-Life*).

SPARKLE SP7200T2

GeForce4 Ti-4200 ieftin

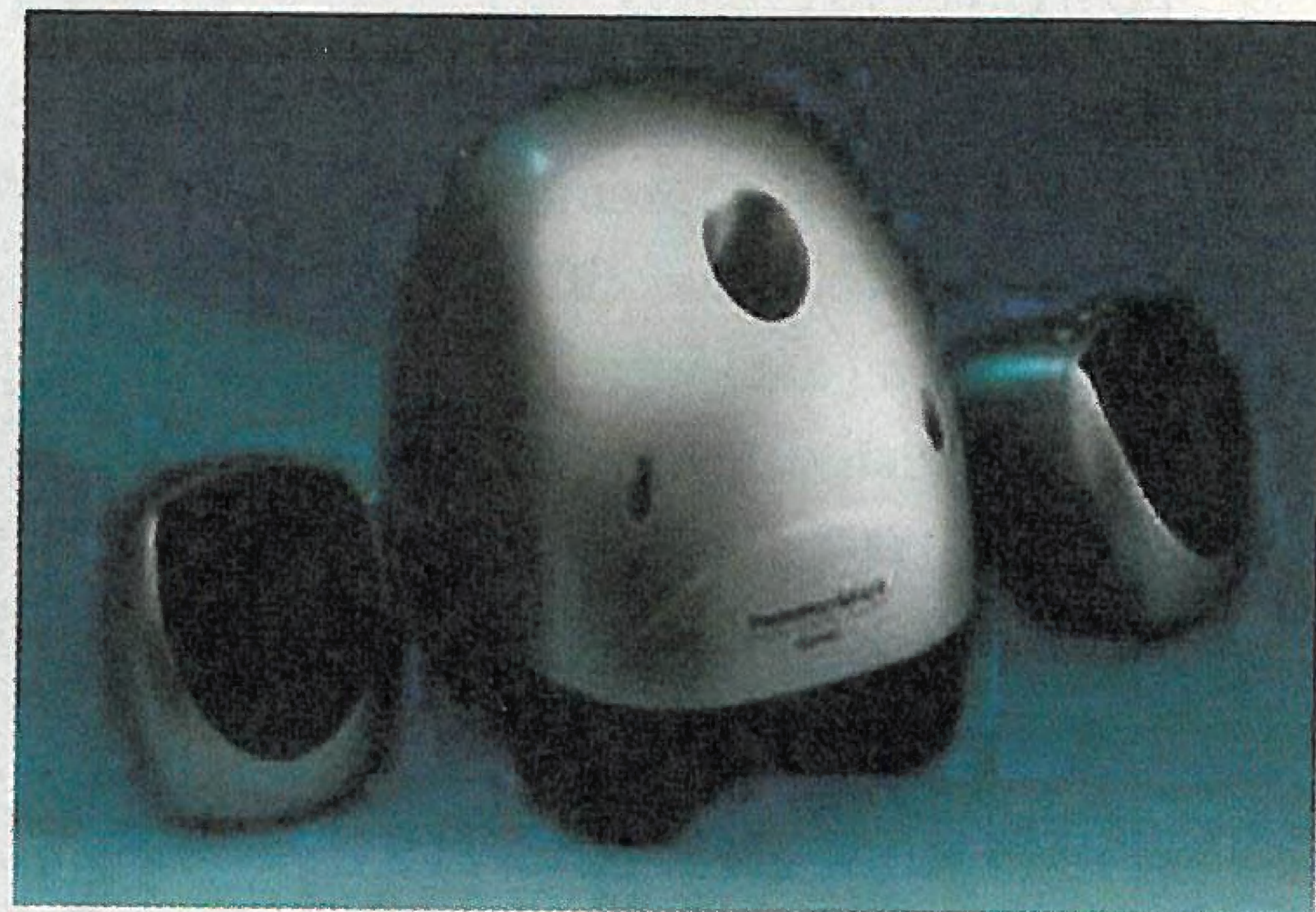
Producătorul taiwanez de plăci grafice Sparkle e cunoscut pentru plăci grafice ieftine. Apărând încă din iunie, placa cu cipul GeForce4 Ti-4200 se situează în jurul prețului de 180 de euro. Placa grafică dispune de o memorie de 64 MB DDR și o ieșire VGA; perioada de garanție atinge până la trei ani, în funcție de distribuitor.



SAMPO KM-871SDT

19" la preț de luptă

Cu KM-871SDT, Sampo ne oferă un monitor de 19" ieftin, cu tub cinescopic plat. Aparatul atinge o frecvență de linie de 110 KHz și poate reda rezoluția maximă de 1.600 x 1.200 de pixeli la 85 Hz. Monitorul este disponibil în comerț la un preț în jur de 270 de euro.



TEAC POWERMAX 600

Pur și simplu rotund

Teac scoate pe piață un nou sistem cu subwoofer pentru începători. Powermax 600 livrează 25 de wați putere efectivă (RMS), din care 15 wați revin subwooferului și câte 5 wați rotunjiților sateliți. Cine nu vrea ca sistemul său de sonorizare să fie colțuros trebuie să plătească 75 de euro pentru Powermax 600. Instalația se găsește deja în comerț.



PLANURI DE LA AMD

„Nou procesor AMD în toamna lui 2002”

PC Games: În ce versiune apare noul Athlon XP?

Gütter: „Noul AMD Athlon XP va exista în modelele 1700+, 1800+, 1900+, 2000+, 2100+, 2200+.”

PC Games: Prin ce diferă noul cip față de vechiul Athlon XP?

Gütter: „Athlon XP cu numele de cod Thoroughbred va fi realizat cu o nouă tehnologie de procesor îmbunătățită de 0,13 mm. Precursorul său direct cu numele de cod Palomino a fost fabricat încă cu vechea tehnologie de 0,18 mm. Structurile mai mici, mai fine permit realizarea unor cipuri mai mici (80 mm² în loc de 120 mm² de dinainte), ceea ce reduce cheltuielile de producție, iar pe de altă parte, astfel, noul procesor consumă cu până la 30% mai puțin curent. În același timp, am mărit viteza. Noul AMD Athlon XP va fi acum disponibil până la modelul 2200+.”



Jan Gütter, responsabil de Public Relations la AMD Germania.

PC Games: Pe care plăci de bază Socket A funcționează noul Athlon XP?

Gütter: „După un update de BIOS, pe toate plăcile de bază Socket A, care suportă un Front Side Bus de 266 MHz. În afară de aceasta, trebuie să fie posibilă reglarea la 1,5 volți a tensiunii procesorului. Acest lucru este posibil la aproape toate plăcile de bază Socket A disponibile în comerț. Astfel, de exemplu, prin cheltuieli mici și

fără complicații, un sistem mai vechi poate fi echipat cu un rapid AMD Athlon XP 2200+. Pe pagina de Web <http://ask.amd.com>, AMD indică în domeniul System Configuration Information o listă cu toate plăcile de bază recomandate.

PC Games: Va exista și un Duron realizat prin tehnologia nouă?

Gütter: „Momentan, acest lucru nu este planificat.”

PC Games: Cât de avansată este dezvoltarea noului procesor high-end?

Gütter: „AMD planifică pentru cea de-a doua jumătate a anului 2002 prezentarea unui nou procesor cu numele de cod Barton. Față de Thoroughbred, acesta va primi o memorie Level 2 mai mare (512 KB în loc de 256 de la Thoroughbred). Prin aceasta ne așteptăm la o creștere și mai mare a vitezei.”

ATI pregătește RADEON 9700 Pro

ATI a anunțat numele oficial și specificațiile tehnice pentru următoarea placă grafică high-end, Radeon 9700 Pro. Proiectul Radeon 9700 Pro a fost dezvăluit acum două săptămâni, și a fost anunțat cu surle și trâmbițe ca fiind primul produs ATI care promite o performanță semnificativ mai bună decât cele rivale, oferite de Nvidia.

ATI a finalizat câteva detalii tehnice ale plăcii grafice încă din luna trecută. Știm acum despre cipul plăcii Radeon 9700 Pro, că va lucra la o frecvență de 325 MHz, în timp ce memoria de 128 MB va rula la 620 MHz. Viteza mare de procesare are o importantă contribuție în atingerea performanței, dar adevăratul potențial al plăcii Radeon 9700 Pro provine de la caracteristicile generației următoare de plăci grafice. Radeon 9700 Pro va intra în magazine în 19 august și va costa în jur de 399 de euro.

UltraPRO

Grupul de firme K Tech-UltraPRO a înregistrat, în primele șase luni ale acestui an, o cifră de afaceri de 15,2 milioane dolari, ceea ce reprezintă o creștere cu 30% față de perioada similară a anului trecut. Rețeaua de magazine a fost extinsă cu filiere noi în Brașov, Iași și Constanța. Planurile de viitor includ deschiderea a încă trei magazine în București și unul în Bacău. Directorul de marketing, Radu Niculescu, a declarat că la sfârșitul anului vor exista peste 22 de magazine UltraPRO.



MS-TECH L-3900

Dolby Digital în pachet

MS-Tech prezintă un sistem surround 5.1 cu telecomandă și placă de sunet. Setul argintiu de boxe L-3900 are o putere totală de 45 wați (RMS), din care sateliții livrează câte 3,5 wați. Sistemul se livrează împreună cu o telecomandă și o placă de sunet PCI compatibilă EAX. Aceasta decodează semnalele Dolby Digital ale unui film DVD și le transmite spre boxe. Pachetul costă în jur de 200 de euro.



DEVOLO MICROLINK LAN STARTER KIT Conexiune garantată

Firma Devolo oferă un pachet complet avantajos, cu care poți face primul tău LAN Party cu până la opt participanți. În pachet, pe lângă un switch de 8 porturi, se găsesc și două plăci de rețea (10/100 Mbps), precum și două cabluri de câte trei metri. Contrar unui hub, un switch nu împarte banda disponibilă (în cazul de față maximum 100 Mbps) între toate PC-urile cuplate, ci oferă performanța maximă pentru fiecare PC. MicroLink LAN Starter Kit costă în jur de 120 de euro.

Viitorul

jocurilor 3D

Cât de rapid va fi GeForce5? Ce ne așteaptă în Unreal 2? Care sunt noutățile aduse de DirectX 9? Noi avem răspunsurile!

Noul cip grafic al lui Nvidia se va numi, probabil, GeForce5 și apare încă în toamna anului curent. Ce va aduce nou? Prin el, Nvidia va ridica adâncimea de culori maximă din jocurile 3D, probabil chiar peste cei 40 de biți ai lui Parhelia 512 de la Matrox. S-ar putea să te aștepte chiar cei 64 de biți solicitați de John Carmack! Programatorul șef de la id Software (**Doom 3**), ca membru al echipei de consiliere tehnică a Nvidia, influențează în mod indirect tehnologiile noi ale cipurilor grafice. Prin adâncimea de culori ridicată se pot utiliza texturi semnificativ mai realiste și se pot genera efecte de particule

cum este fumul și exploziile și mai spectaculoase. Pe lângă acestea, GeForce5 (nume de cod: NV30) va utiliza la memoria grafică un bus de date de 256 biți. Printr-o bandă mai mare a memoriei (până la ora actuală de 128 biți) crește și performanța 3D. Printr-un proces de producție îmbunătățit, cipul promite frecvențe de tact mai ridicate și, de asemenea, o performanță 3D mai mare. Dincolo de acestea, va suporta AGP 8X și interfața FireWire. Calculele Hardware T&L vor fi preluate, după cum se susține, de un miniprocessor suplimentar. Producția în masă a cipului se va lansa, potrivit informațiilor noastre, în septembrie, astfel încât primele plăci grafice cu acest cip ar putea fi în comerț deja prin octombrie sau noiembrie. Potrivit zvonurilor, plăcile NV30 vor apărea în diferite versiuni, care diferă prin performanța, frecvența de memorie și prin prețul lor. Modelul de top va depăși, probabil, pragul magic de preț de 500 de euro și va avea, după aprecierile

PLIN DE EFECTE

De la fulgere până la scurgeri de lavă: engine-ul Unreal este o sărbătoare a culorilor.



noastre, o viteză dublă față de cea a lui GeForce4 Ti-4600.

Momentan, și canadienii de la Ati lucrează cu sârg la un nou cip grafic. E de presupus că noul cip cu numele de cod R300 suportă atât AGP 8x, cât și DirectX 9. În ceea ce privește însă performanța, prețul și disponibilitatea noii plăci grafice Ati nu ne-au putut spune încă nimic. Avem însă speranța de a-ți putea prezenta luna viitoare detaliile privind noul cip Ati.

Matrox se pregătește, de asemenea, pentru showdown-ul de la sfârșitul verii și a publicat informații concrete despre plăcile grafice Parhelia 512. Primele plăci utilizează 128 MB memorie DDR și se vând la 549 de euro. Versiunile cu 64 și 256 MB memorie grafică vor apărea doar anul viitor. Plăcile sunt dotate cu două ieșiri DVI, prin care, cu ajutorul unui cablu de adaptare, pot fi conectate mai multe monitoare și un televizor. Pe lângă driverele pentru Windows XP și Windows 2000, Matrox mai atașează plăcilor sale grafice și un software de calibrare. Te poți aștepta la un test amănunțit al acestei plăci deja în numărul următor.

Nu demult, Creative Labs și-a extins participarea la firma producătoare de cipuri grafice 3Dlabs și a achiziționat întreaga firmă. Primul vlăstar al acestei legături are numele de cod P10 și este un procesor grafic DirectX 9 aproape complet programabil. La acesta, 3Dlabs se bazează, de asemenea, pe un bus de memorie cu o bandă de 256 biți, care permite un transfer de date de mai bine de 20 GB pe secundă. Flexibilul copil minune va dispune de 16 (!) vertex shadere, care însă nu au decât o pătrime din performanța unui vertex shader de marca Ati / Nvidia. Totuși sună ispititor. Pentru început, cipul grafic nu va fi întrebuințat decât pe plăci grafice profesionale scumpe. Pe la sfârșitul anului însă, Creative vrea să implementeze arhitectura și tehnologia și în plăci grafice de birou cu prețuri accesibile. Primele aprecieri ale performanței: rapid, însă presupunem că nu este o concurență serioasă pentru NV30 al lui Nvidia.

Pregătit pentru DirectX 9

Mulți membri ai gamei noi de cipuri grafice sunt compatibili cu DirectX 9. Acest lucru sună bine, dar ce înseamnă acesta concret în privința jocurilor care vor apărea? DirectX-ul lui Microsoft se ocupă în jocuri de grafica 2D, respectiv 3D și de redarea sunetului. Actuala versiune DirectX este 8.1 și suportă efecte grafice prin pixel și vertex shadere. Acestea pot fi procesate de multe cipuri grafice noi (seria GeForce3 / GeForce4 Ti / Radeon 8500 / Radeon 8500 LE) și înfrumusețează, astfel, tot mai mult jocurile 3D actuale prin efecte de apă realiste și texturi coplesitoare. DirectX 9 se află, deja de la sfârșitul lunii mai, în fază Beta și va fi lansat, probabil, în toamnă. Prin extensiile programării de shadere (vertex și pixel shadere ale

Ce știe CodeCreature?

Oliver Höller, programator-șef al firmei CodeCult, ne răspunde la întrebările despre engine-ul grafic.

PC Games: Care este stadiul actual al engine-ului CodeCreatures?



Höller: „Momentan, avem deja un engine funcțional, care rulează cu DirectX 9.0 Beta 1. Cele mai noi elemente (în principal extensii ale limbajului de Shadere) pot fi ușor implementate, astfel încât pot fi utilizate deja de pe acum.”

PC Games: Care tehnologii DirectX 9 vor fi utilizate de CodeCreatures?

Höller: „Așteaptă să fie implementate suportul pentru Displacement Maps și alte elemente, însă trebuie să găsim, întâi, posibilități de a ține cont de ele și la check-urile de coliziuni. Pe acestea le vom programa până la apariția versiunii finale a lui DirectX 9.0. Momentan, lucrăm cu putere maximă, printre altele, la un așa numit sistem FX, care permite realizarea confortabilă a efectelor (de exemplu, efecte de suprafață).”

PC Games: CodeCult este filială a lui Phenomedia, care și-a anunțat, cu puțin timp în urmă, insolabilitatea. Care este viitorul vostru?

Höller: „Despre situația financiară generală nu pot și nu am voie să spun prea multe. În săptămânile următoare însă, vor avea loc unele modificări care ne permit să lucrăm, după cum am planificat inițial, mai departe la proiect.

versiunii 2.0) programatorilor le va fi semnificativ mai ușor să programeze efecte grafice noi. Noua versiune a interfeței de joc va suporta adâncimi de culori mai ridicate și noul element 3D, denumit Hardware Displacement

Mapping. În această procedură, pe baza unei texturi simple, geometria 3D a unui triunghi e modificată direct prin cipul grafic. În jocurile 3D, astfel de inovații vor fi posibile prin engine-ul grafic.



JUPITER

Actualul engine grafic de la Lithtech e utilizat pentru No One Lives Forever 2. În imagine, prin DirectX 8 se realizează reflexii realiste de apă.

Care engine la ce joc?

Pe ce schelete 3D se construiesc actualele și viitoarele jocuri 3D? Noi am aflat și le-am adunat într-un tabel.

Nume	Producător	Deja utilizat	Viitoare jocuri
Engine Doom 3	id Software	-	Doom 3, Quake 4
Net Immerse	NDL	Dark Age of Camelot, Morrowind	Update: DAOC, Call of Cthulhu
Jupiter	Lithtech	-	No One Lives Forever 2
Krass Engine	Massive	Aquanox	Aquanox: Revelation, Spellforce
Renderware	Criterion	GTA 3, EverQuest, TH's Pro Skater 3	EverQuest 2, Star Wars: Galaxies
Engine Unreal	Epic	Unreal, UT, Rune	Unreal 2, UT2003, XII, Raven Shield, Y-Project

O privire de ansamblu

Engine-ul de joc este baza oricărui joc 3D și e compus din elemente de grafică 3D, elemente de sunet, precum și de elemente de input. De multe ori, aceste elemente trebuie întâi să fie programate de realizatorii jocului. Alternativa: se cumpără un sistem deja funcțional de la alți programatori. Motivul este lesne de înțeles: engine-urile grafice gata făcute sunt flexibile, performante și permit designerilor de joc să se concentreze asupra realizării nivelurilor, echilibrării jocului etc. În concluzie, ciclul de realizare a unui joc se poate reduce prin această investiție cu 6 până la 18 luni. Pentru shooterul cu atmosferă retro, **No One Lives Forever 2 (NOLF 2)** s-a folosit, de exemplu, engine-ul Jupiter al firmei Lithtech. Acesta este compatibil cu DirectX 8.1 și se ridică la nivelul actual al tehnologiei. Comparativ cu prima parte, **NOLF 2** va utiliza cu 30% mai multe detalii, ceea ce conduce la necesități de hardware mai ridicate. Un sistem propriu de particule o ajută pe Cate Archer să se poată furișă prin ploaie, zăpadă sau ceață, realizate mult mai realist. Cu acest engine, nici redarea flăcărilor sau fumului nu este o problemă. Potrivit Lithtech, după **NOLF 2**, sistemul Jupiter va fi adaptat pentru tehnologia DirectX 9. Pe lângă acesta, se duc tratative și cu Ati pentru a implementa în Jupiter tehnologia de rotunjire Trueform.

De la Numerical Design Limited provine așa-numitul engine NetImmerse. În versiunea 3.0 a fost deja utilizat în

jocul online **Dark Age of Camelot**. Pentru **The Elder Scrolls 3: Morrowind** a fost utilizată versiunea NetImmerse 4.0 compatibilă DirectX 8. În versiunea 4.2 NDL a încorporat un sistem de fizică verosimil, cu denumirea de Havok. Acesta a fost utilizat deja, de exemplu, în benchmark-ul de jocuri 3D al celor de la MadOnion numit 3Dmark2001. Toți fanii de **Camelot** cu o placă grafică DirectX 8 se pot, de altfel, bucura, căci jocul va fi în curând înmărmăritat cu noua versiune NetImmerse. Deosebit de mult se vorbește la ora actuală despre engine-ul **Unreal** al lui Epic. Noua versiune va fi utilizată în mai multe jocuri, printre altele în **The Y-Project**, produs de Westka Interactive. Datorită detaliilor tehnice oferite de producători, ne-am putut crea o imagine despre impresionantul engine DirectX 8. Producătorii germani își dezvoltă jocul în paralel cu **Unreal 2** și **Unreal Tournament 2003** pe baza aceluiași engine și contribuie cu multe optimizări, ca toate echipele de programatori să poată profita de

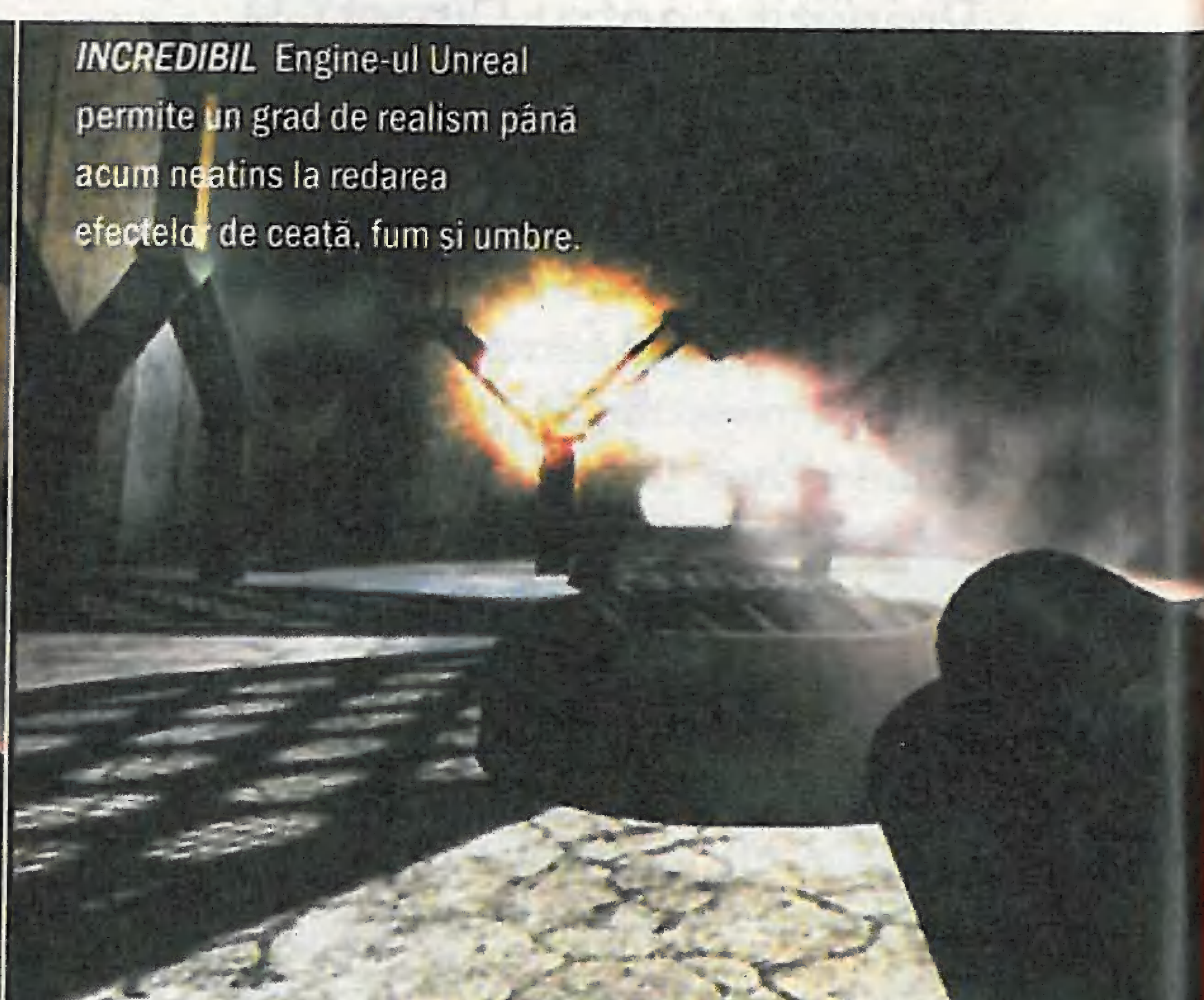
munca realizată concomitent. Astfel, Westka a dezvoltat o nouă metodă de Bump Mapping pentru a putea reda, fără luciu metalic, coșurile, cioturile de barbă sau cutele. Încă de la prezentarea la expoziția de jocuri E3, engine-ul Doom 3 a fost un exemplu excelent pentru grafica pompoasă a generațiilor de joc care urmează să apară. Jocul a fost procesat pe un Intel Pentium 4 la 4 (!) GHz și o placă grafică echipată cu prima versiune a viitorului cip grafic high end al lui Ati R300. Performanța engine-ului grafic s-a arătat în efectele de iluminare realiste, pe toate obiectele și toți adversarii. De exemplu, astfel este utilizat jocul dintre umbre și lumini pentru a te ascunde de adversar.

Din Germania provine așa-numitul engine Krass, care deja la sfârșitul lui 2001 a asigurat în spectacolul subacvatic **Aquanox** o grafică DirectX 8 minunată. Următoarea apariție a engine-ului o va primi pe podiumul lui Jowood. Aceștia lucrează, printre altele, la mixajul de genuri Strategy-RPG **Spellforce** (vezi PC Games iunie-iulie/2002) și la jocul de acțiune **Aquanox: Revelation**. Rămâne de reținut că producătorii utilizează pentru jocurile noi tot mai des engine-uri grafice gata făcute. Între timp, majoritatea acestora a devenit deja compatibilă cu DirectX 8. Primele jocuri DirectX 9 nu le vom putea admira probabil decât în 2003, deoarece atunci primele plăci grafice GeForce5&Co. vor fi prezente deja de câteva luni pe piață.

MATEI ALEXANDRU

AJUTOR DE PROCESARE Mulțumită Vertex Shadere-ilor plăcilor grafice DirectX 8 ego-shootere ca Unreal Tournament2003 pot avea construcții sofisticate ale nivelurilor.

INCREDIBIL Engine-ul Unreal permite un grad de realism până acum neatins la redarea efectelor de ceață, fum și umbră.



AOC
eyes value.



THIS SUPERMODEL DOESN'T ASK FOR MUCH

It doesn't need to. Its stats make it stand out-like an ultra-thin profile, exceptional brightness, and minimal weight. It's also energy-conscious and easy to use.

LM 700A

As one of the most affordably priced models to its class, it doesn't make big demands on your budget. Check out the AOC line of thin-profile models-including flatface CRTs at

www.aocmonitor.com
www.aoc-europe.com



AOC LM 700A 17"

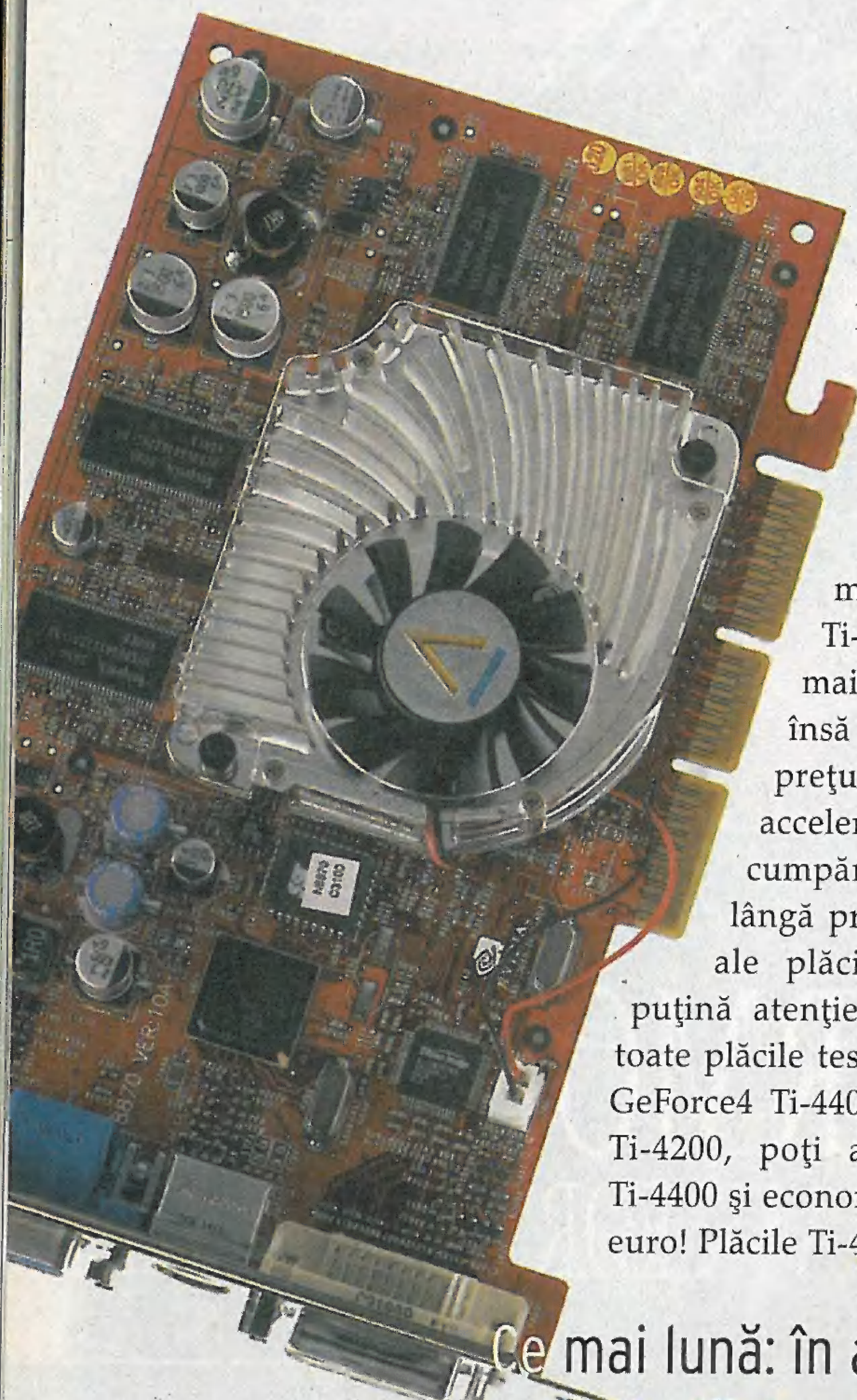
Official Distributor:

K-Tech Electronics S.R.L.

Tel./Fax

01-224.45.35

01-224.55.86



Dea din numărul trecut am prezentat o placă grafică cu noul cip GeForce4 Ti-4200. Pe paginile care urmează îți prezentăm, pe lângă încă cinci plăci grafice GeForce4, și cel mai bine dotat GeForce4 Ti-4600 de până la ora actuală.

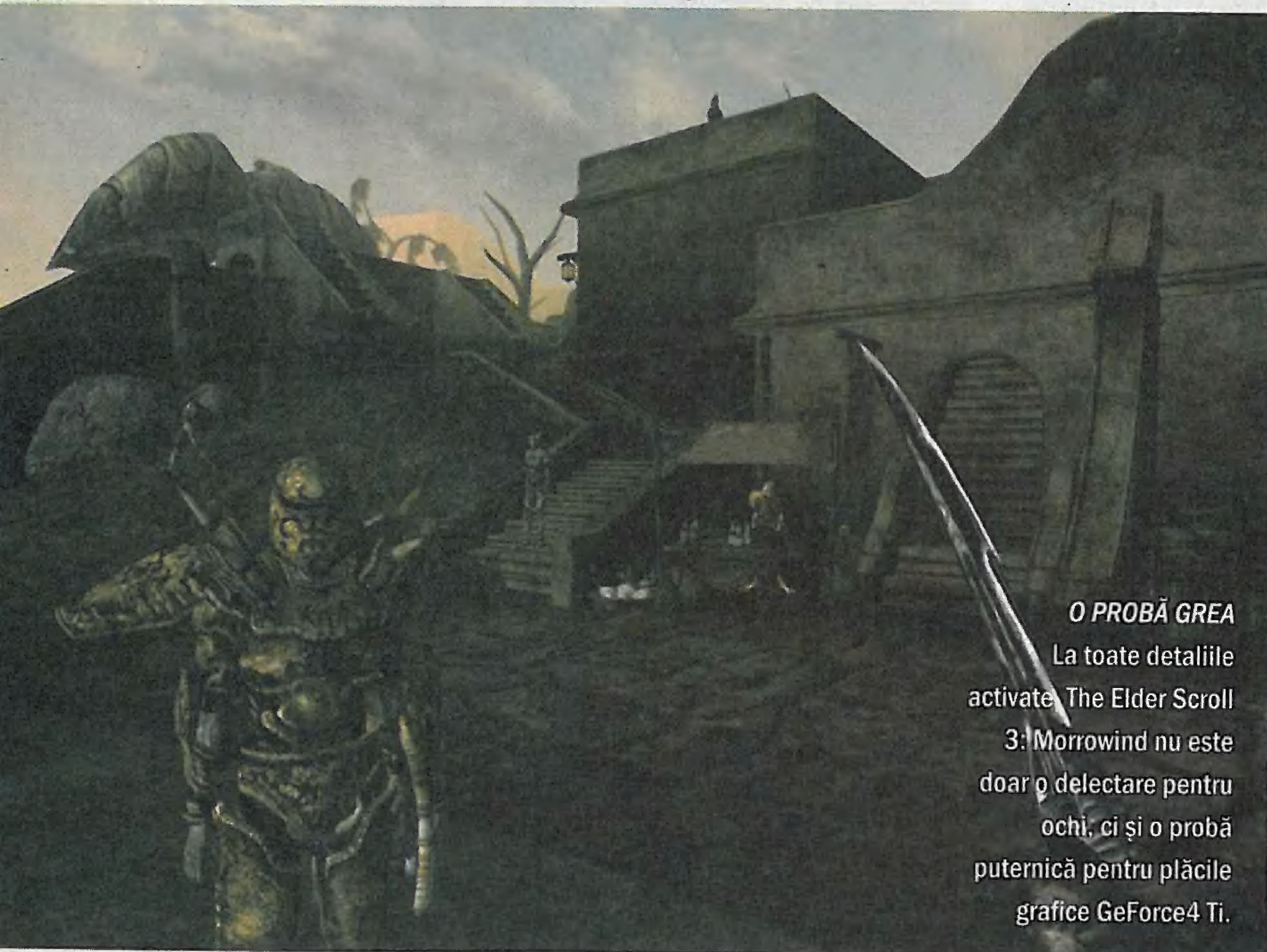
În comparație cu modelele mai mari, cipul grafic GeForce4 Ti-4200 are o frecvență de tact mai mică (250 MHz). Plăcile sunt însă deosebit de atractive datorită prețului lor comparativ mic. Acest accelerator grafic DirectX 8 îl poți cumpăra deja cu 200 de euro. Pe lângă preț însă, și performanțele 3D ale plăcii sunt impresionante. Cu puțină atenție, am reușit să supratactăm toate plăcile testate ușor peste valorile unui GeForce4 Ti-4400 mai scump. Astfel, cu un Ti-4200, poți atinge performanțele unui Ti-4400 și economisești, astfel, până la 140 de euro! Plăcile Ti-4200 pot fi produse mai ieftin

și utilizează memorie DDR-SDRAM obișnuit în locul memoriei DDR mai scumpe cu ambalaj BGA. Dacă am ajuns însă deja la capitolul memorie, la aproape toate plăcile Ti-4200 frecvența de tact a modulelor de memorie utilizate se situa cu circa 6 MHz DDR (efectiv: 12 MHz) peste cele ale versiunilor inițiale de probă. Doar GeForce4 Ti-4200 de la ProLink accesa memoria grafică cu 250 în loc de 256 MHz DDR. Acest lucru s-a dovedit însă în test a nu afecta supratactarea, căci și aici am reușit să utilizăm cipul grafic la o frecvență de tact cu 60 MHz mai ridicată, iar memoria grafică la 305 MHz DDR (efectiv 610 MHz).

Unii producători pun la dispoziție și versiuni cu 64 și 128 MB. Pentru varianta de 64 MB, Nvidia recomandă frecvența de 256 MHz DDR (efectiv: 513 MHz) amintită, în timp ce variantele cu 128 MB trebuie să se descurce cu doar 222 MHz DDR. Rezultatul: performanțe semnificativ mai slabe la versiunile cu 128 MB și posibilități mai slabe de supratactare din cauza modulelor de memorie mai lente. Prin urmare, nu te lăsa orbit de modelele mai scumpe cu 128 MB căci vei primi în schimb doar o placă mult prea scumpă cu o performanță 3D mai slabă. Plăcile cu 64 MB

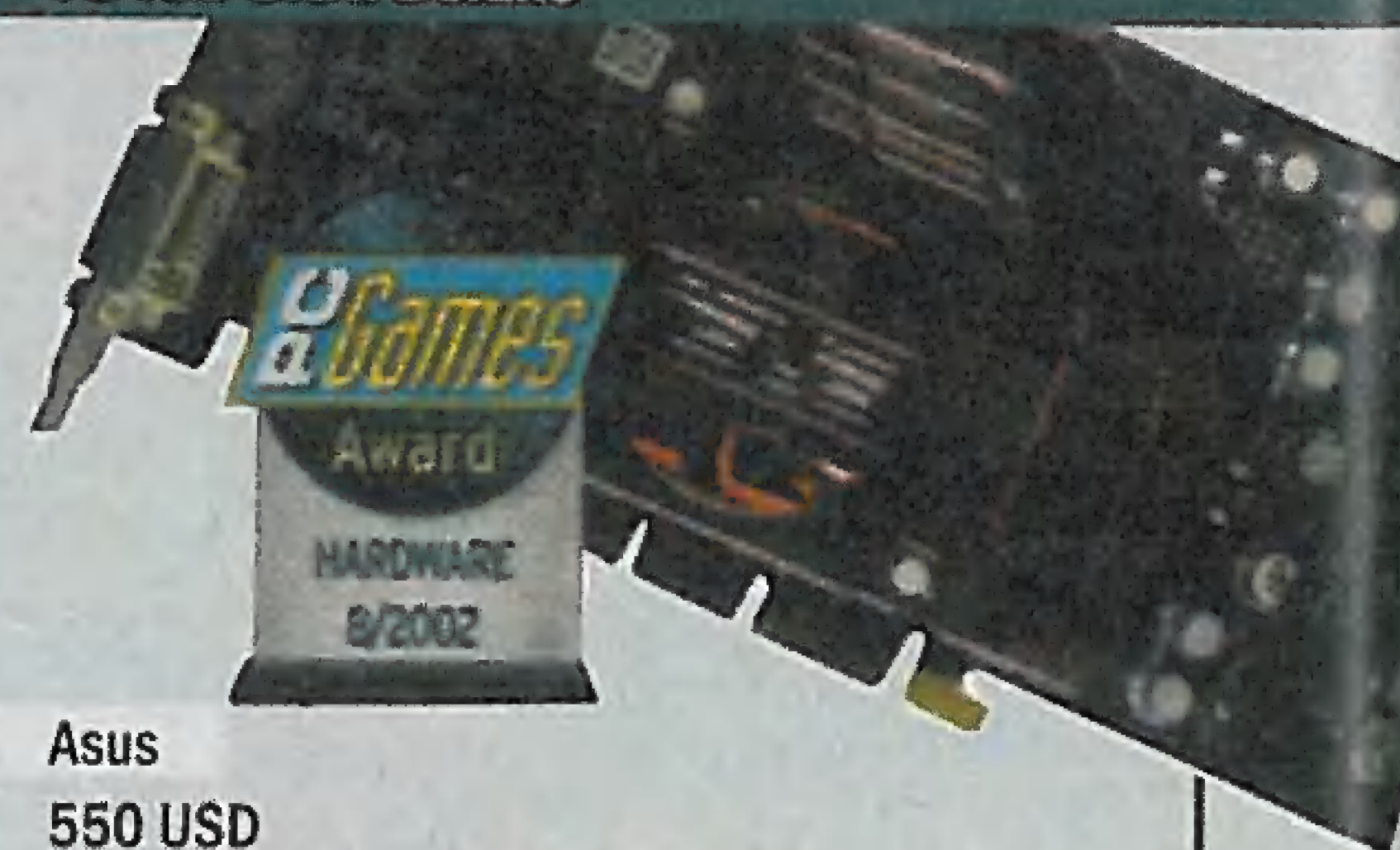
Ce mai lună: în această ediție testăm **cinci plăci grafice actuale GeForce4 Ti-4200 și noul campion al dotărilor** de la Asus.

Noutăți GeForce4



O PROBĂ GREA
La toate detaliile activate, The Elder Scroll 3: Morrowind nu este doar o delectare pentru ochi, ci și o probă puternică pentru plăcile grafice GeForce4 Ti.

Nume: V8460 Ultra Deluxe



Producător:	Asus
Preț:	550 USD
Cip grafic/frecvență:	GeForce4 Ti-4600/300 MHz
Memorie:	650 MHz/128 Bit/2.8 ns
Interfețe:	Video-In/-Out, DVI, VR
Setare optimă/CPU:	1.280x1.024, 32 de biți, de la 1.000 MHz
Software:	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
Alte dotări:	Ochelari 3D
Supratactabil:	Cip: 330 MHz/Memorie: 740 MHz

Punctaj: **9,7**

Comentariu: *Aproape perfect în dotare, supratactabilitate și performanță 3D*

sunt mai mult decât suficiente și se pot supratacta mult mai puternic.

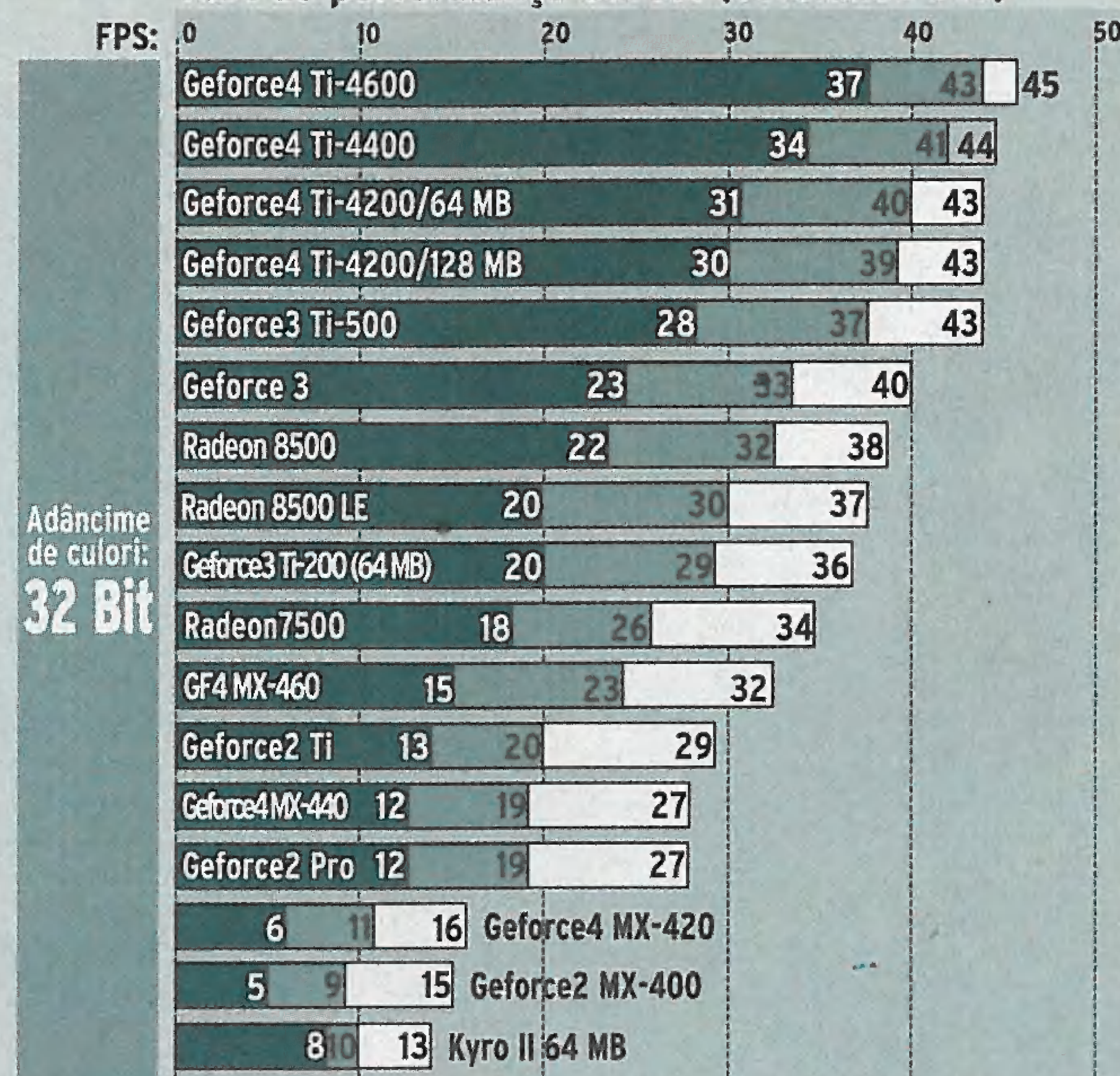
Punctajele plăcilor Ti-4200 se situează foarte aproape, ceea ce se datorează, înainte de toate, performanței 3D identice. Abia prin softurile alăturate sau prin zgomotul ventilatorului s-au creat diferențele. Cert este că toate plăcile testate pot fi bine supratactate și de aceea merită să fie recomandate cu mai multă căldură decât plăcile Ti-4400 și Ti-4600 mai scumpe. Dacă supratacteți placa Ti-4200 cu zece sau mai multe procente, atinge valori de performanță 3D comparabile. Împreună cu un procesor de dincolo de un GHz și o placă Ti-4200, vei fi, cu siguranță, bine dotat pentru următorul an al jocurilor.

Cu o clasă de performanță mai înaltă se găsește V8460 Ultra Deluxe de la Asus. Aceasta oferă cea mai nobilă dotare, din care fac parte și contactele suflate cu aur. Cipul de diagnosticare slujește urmării frecvențelor de tact, temperaturii și tensiunii. Până la ora actuală este ceva unic cablul splitter VGA-DVI, care-și găsește locul la ieșirea DVI. Cuplat astfel, poate fi utilizat încă un monitor și un flat panel în modul „clone”. O boxă specială de conexiuni dispune de interfețele de ieșire și intrare video (S-Video, Composite) și se cuplează la placa grafică printr-un cablu de 1,5 m lungime. Sofisticatul cooler de cupru e foarte bine prelucrat, puțin gălăgios și și-a atins forma maximă în testul nostru de supratactare: de la inițial 300 MHz frecvență a cipului și 650 MHz frecvență efectivă a memoriei, am reușit să punem un record de frecvență de 330/740 MHz. Concluzia noastră: pentru 530 de euro, acest Ti-

Performanță în DirectX 8

Cât de performante sunt placile grafice actuale în jocurile viitoare? Am aruncat o privire asupra noului engine Unreal.

Test de performanță Unreal (versiunea 918)



Concluzie: pe primul loc în testul nostru sunt plăcile Geforce4 Ti. De asemenea însă, în domeniul verde se situează plăcile Geforce3 și Radeon 8500. Semnificativ mai lente sunt însă plăcile cu Geforce2 și Kyro II.

Setări: Athlon XP 1700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows 98 SE, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 7.70, Kyro 1.5, V-Sync off, Settings: High

Legendă: 1.280x1.024 1.024x768 800x600

4600, cu siguranță, nu este o putere 3D pură și o dotare recomandare de preț, însă la nobilă. nici o altă placă grafică nu primești această combinație de

MATEI ALEXANDRU

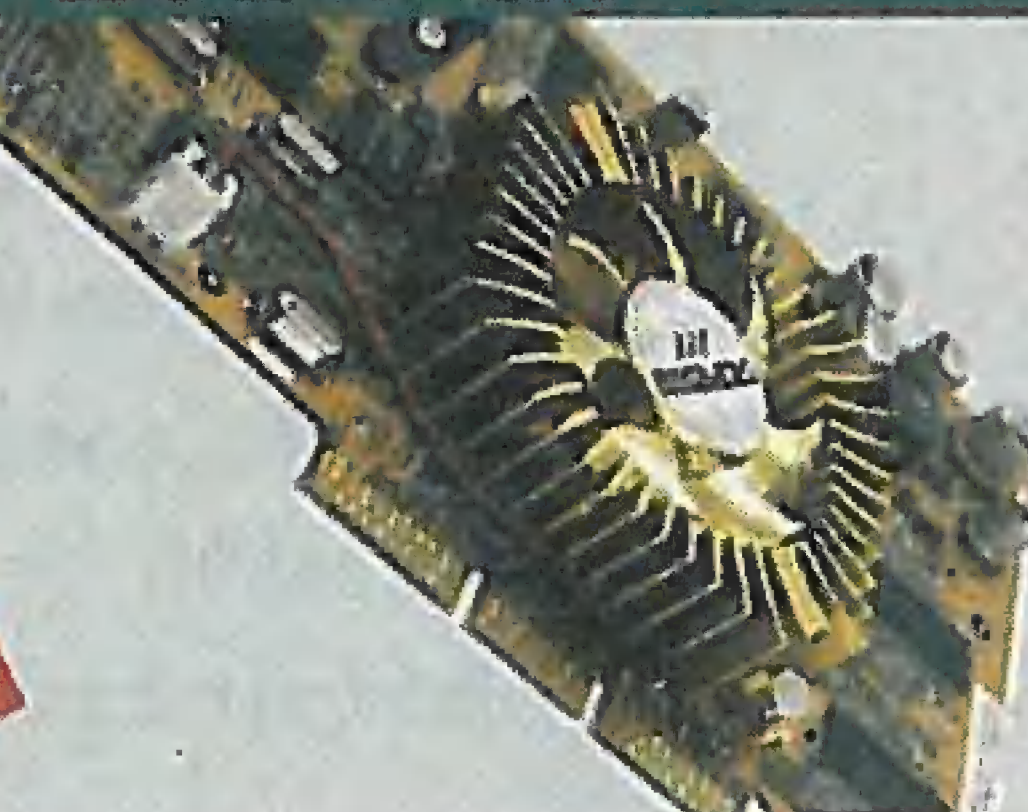
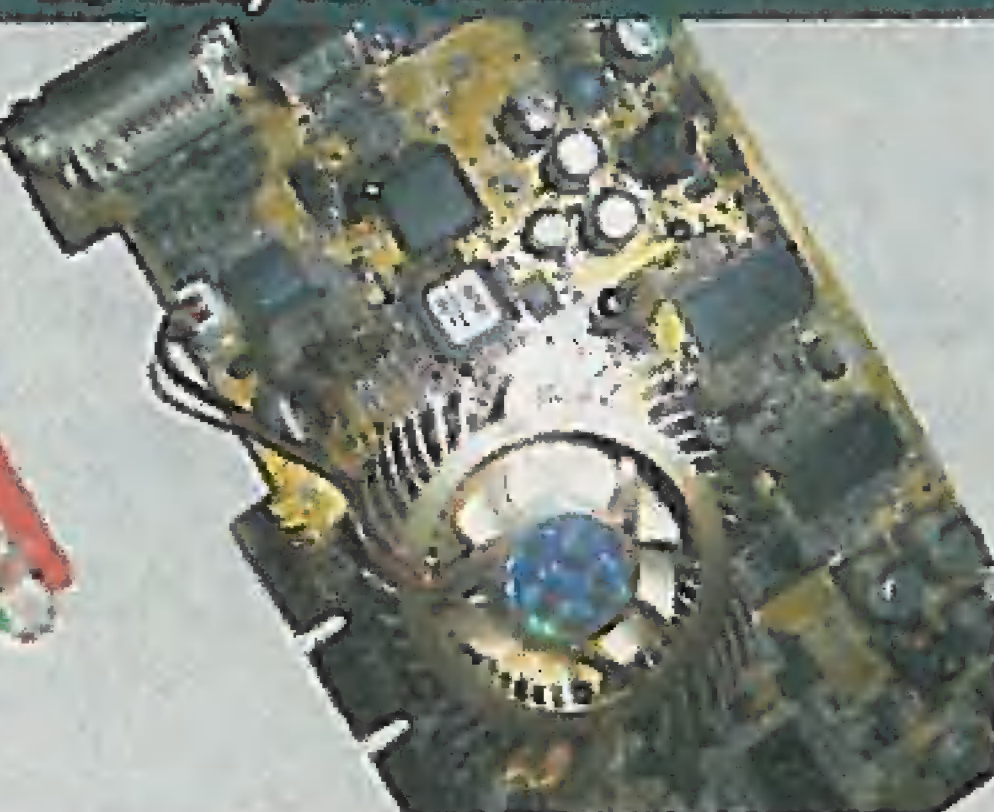
G4Ti4200-DT64

V8420/TD 64 MB

Tornado G4 Ti-4200

3DBI.4 Titanium 4200

Geforce4 Ti-4200



MSI
225 USD
GeForce4 Ti-4200/250 MHz
513 MHz/128 biți/3.6 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
1.280x1.024, 32 biți,
de la 1.000 MHz
MSI DVD, Aquanox, Video-tools
adaptor DVI-VGA comp S-VHS
Cip: 300 MHz/Memorie: 600 MHz

9,4

Pachet foarte bun cu o placă de clasa întâi

Asus
230 USD
GeForce4 Ti-4200/250 MHz
513 MHz/128 biți/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
1.280x1.024, 32 biți,
de la 1.000 MHz
Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
Cablul compatibil S-VHS, splitter
Cip: 290 MHz/Memorie: 590MHz

9,4

O plăcere pentru supratactare datorită memoriei de calitate înaltă

Innovision
215 USD
GeForce4 Ti-4200/250 MHz
513 MHz/128 biți/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
1.280x1.024, 32 biți,
de la 1.000 MHz
WinDVD 2000, Ballistics, Video-tools
adaptor DVI-VGA comp. S-VHS
Cip: 300 MHz/Memorie: 600 MHz

9,3

Placă ieftină, solidă, cu proprietăți bune de supratactare

Creative
259 USD
GeForce4 Ti-4200/250 MHz
513 MHz/128 biți/3.6 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
1.280x1.024, 32 biți,
de la 1.000 MHz
Incoming Forces, E-Racer
cablu S-VHS/Composite
Adaptor S-Video-RCA

9,3

Cel mai scump Ti-4200 din eșantionul de testare

Prolink
203 USD
GeForce4 Ti-4200/250 MHz
500 MHz/128 biți/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video)
1.280x1.024, 32 biți,
de la 1.000 MHz
cablu Composite
Cip: 310 MHz/Memorie: 620 MHz

9,2

Frecvență de memorie mai mică decât la celelalte Ti-4200

PAY 'N' SPRAY TUNING GTA3

Cu frâna de mână trasă

De ce este GTA3 atât de lent? **1.700 MHz și un GeForce MX-200 nu sunt suficienți?** Noi îți prezentăm singurul ajutor de tuning oficial.

Dacă nu am fi știut deja de mult, atunci, cu siguranță, ne-am fi dat seama din nenumăratele voastre e-mail-uri că a apărut, în sfârșit, **GTA3**. La mulți cititori PC Games jocul de gangster fie rulează prea încet, fie deloc. Noi am urmărit solicitările voastre și vă prezentăm pe această pagină dublă ajutorul oficial de tuning.

Pontul #1: **Setarea distanței**

În meniul „Display” reglează cu butonul de distanță, distanța maximă de vizibilitate și detaliile de textură. Un GeForce2 MX / MX-400 rămâne fără suflu dincolo de poziția de mijloc. Îți recomandăm setarea adâncimii de culori pe 16 biți pentru a ușura munca plăcii grafice.

Pontul #2: **Împiedicare căderilor de program**

La anunțul de eroare „Exception Error c000005 at Adress XXXXXXX”, reinstalează DirectX 8.1 de pe CD-ul de instalare. Dacă asta nu ajută, șterge folderul „GTA 3 User Files” din folderul „My Documents”. Jocul va înlocui folderul apoi cu setările standard. Folderul să nu fie write protected.

Pontul #3: **Probleme de savepoint**

Dacă nu poți încărca pozițiile salvate ale jocului, atunci instalează jocul în folderul pe care-l recomandă interfața de instalare.

Pontul #4: **Eroare grafică de Kyro 2**

Oprește „Stencil Buffer-ul” din Advanced Settings-ul driverului grafic. Multor jucători această manevră le-a

adus un plus de performanță. În afară de aceasta, îți recomandăm instalarea driverului de referință actual pe care-l găsești pe CD-urile noastre. Pe lângă erorile de muchii și de texturi, acesta elimină și diferite alte probleme ale plăcilor grafice Kyro 2.

Pontul #5: **Refuzul de lucru**

Dacă jocul cade la încărcare, șterge fișierele „txd.dir” și „txd.img” din folderul „Model” al instalării. Texturile vor fi convertite din nou la următoarea lansare a jocului, cu condiția ca **GTA3** să fi setat deja în prealabil o dată texturile. Pe lângă asta, interfața de sunet „Aureal” poate duce, ocazional, la căderi spontane ale jocului sau poate împiedica pornirea jocului. Șterge fișierul „GTA3.SET” din

folderul de Windows „My Documents\GTA 3 User Files” și alege o altă interfață de joc.

Pontul #6:

Probleme de pornire în Windows XP

Windows XP creează probele în combinație cu plăci grafice GeForce. Pentru a putea citi textul în meniul jocului, trebuie să downloadezi un update de 3 MB de pe pagina de Web a lui Microsoft. Introdu următorul link: „<http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid=37942&area=top&ordinal=5>”.

Pontul #7:

Indicații generale

Optimizează cu programul de sistem „Defrag” toate partițiile. Închide, înainte de pornirea jocului, toate programele de fundal. Pentru aceasta, apăsând combinația de taste CTRL + ALT + DELETE, verifică dacă în Task Manager toate programele suplimentare sunt închise. În Windows 98/95/Me „Explorer” și Systray” trebuie să rămână active. În Windows 2000/XP, lista „Applications” trebuie să fie goală.

Pontul #8:

Dacă agață puternic

Dacă HDD-ul și unitatea CD-ROM împart același cablu de date IDE GDT3 e încetinit, deoarece jocul nu poate citi decât alternativ în loc de concomitent de pe HDD și CD-ROM. De aceea, HDD-ul care cuprinde jocul instalat și unitatea CD utilizată trebuie să fie legate pe cabluri IDE separate. Această operațiune nu e indicată decât utilizatorilor de PC cu experiență. Dacă nu se poate altfel, roagă un prieten, o rudă sau un coleg să te ajute.

Pontul #9:

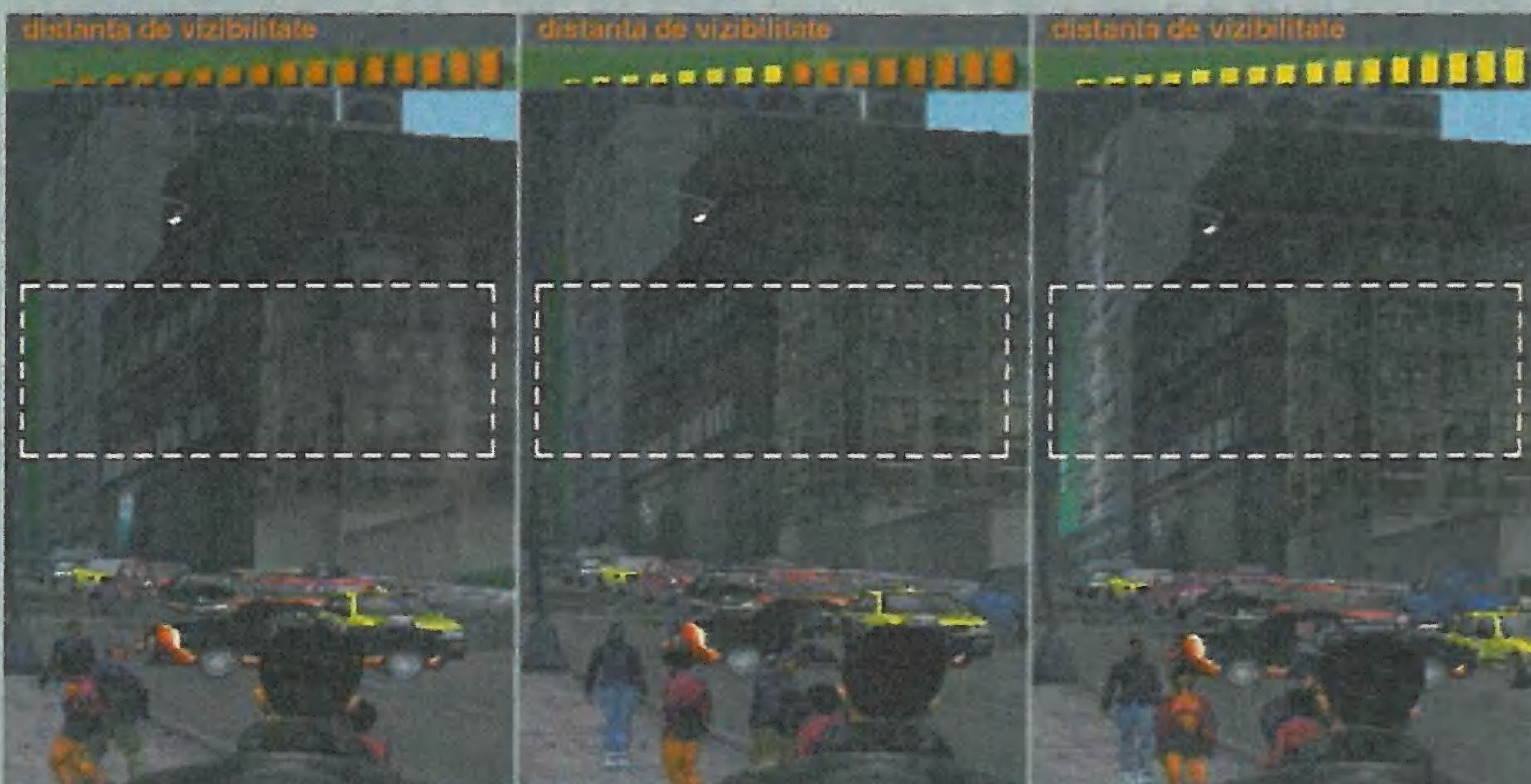
Prim-plan

Pentru performanță 3D complet dezlănțuită oprește în meniul de

Mecanic de grafică în lucru

Noi îți explicăm care sunt avantajele și dezavantajele setărilor de detalii grafice.

Dacă placa ta grafică lucrează la limita performanțelor (de exemplu, la rezoluții înalte în 32 de biți adâncime de culori), se instalează un efect deranjant de sacadare. În acest caz, setează întâi adâncimea de culori la 16 biți și, în cazul în care este nevoie, mai redu și rezoluția. Nu uita că și sunetul 3D ca EAX și Aureal A3D reduce performanța grafică cu cinci până la zece procente.



Distanța de vizibilitate: redusă

Blocurile din fundal sunt spălate. Rezultatul: ceva mai multă performanță de joc prin sacrificarea aspectului. Singurul dezavantaj: traficul rutier nu este redat decât în imediata vecinătate. La curse se poate, deci, întâmpla ca să apară în fața ta din senin un camion.

Distanța de vizibilitate: medie

Nu toate blocurile sunt redat spălate. Această setare este cel mai bun compromis dintre performanță și o calitate bună a imaginii. Cu toate că încă nu este redat traficul complet al străzilor, cei care se grăbesc pot fi mulțumiți.

Distanța de vizibilitate: high

La detalii maxime sunt utilizate total texturi clare. Aceasta fură puternic din performanța plăcilor grafice pentru începători. În schimb, participanții la trafic sunt redați și la distanță, aceasta fiind cea mai bună posibilitate de a putea goni cu precauție prin Liberty City.

display „Frame Sync-ul”. Acest lucru este indicat și atunci când mouse-ul reacționează puțin încetinit. Dacă deplasările care apar eventual în joc te deranjează, reactivează opțiunea, vei pierde însă în schimb ceva din performanța 3D. Un plus suplimentar de performanță câștigi dacă oprești Unsharp FX. Rezultatul: imaginea devine mai clară, iar jocul, mai rapid.

Pontul #10:

Problema driverelor

Asigură-te ca, pe lângă driverelor de placă grafică și de bază, să ai instalat și cel mai actual driver de sunet. Utilizatorii unei plăci grafice Voodoo de la 3dfx nu au posibilități prea

fericite în GTA3, deoarece, începând din 2000, nu au mai fost produse drivere noi oficiale. Aici nu pot ajuta decât driverele neoficiale din Internet, pentru care însă nu există garanție de funcționare. Drivere neoficiale găsești pe pagina Web http://www.voodoofiles.com/type.asp?cat_id=1. Pontul nostru: cumpără-ți o placă grafică actuală avantajoasă, în loc să instalezi driverele dubioase de pe Internet.

MATEI ALEXANDRU

Când nu mai merge chiar nimic!

Dacă nici unul dintre ponturile prezentate nu ajută mai departe, producătorul Take 2 Interactive mai are și un hotline propriu, care îți stă la dispoziție pentru soluționarea problemelor.

Vizitează, pur și simplu, departamentul de suport online la <http://www.take2games.co.uk/support/help.html>.

Tuning XP pentru jucători

Noi te facem expert în PC-uri: în serialul nostru de tuning, **îți arătăm, pas cu pas, cum să soluționezi problemele în Windows XP.**



Pontul #1:

Windows-ul s-a stricat?

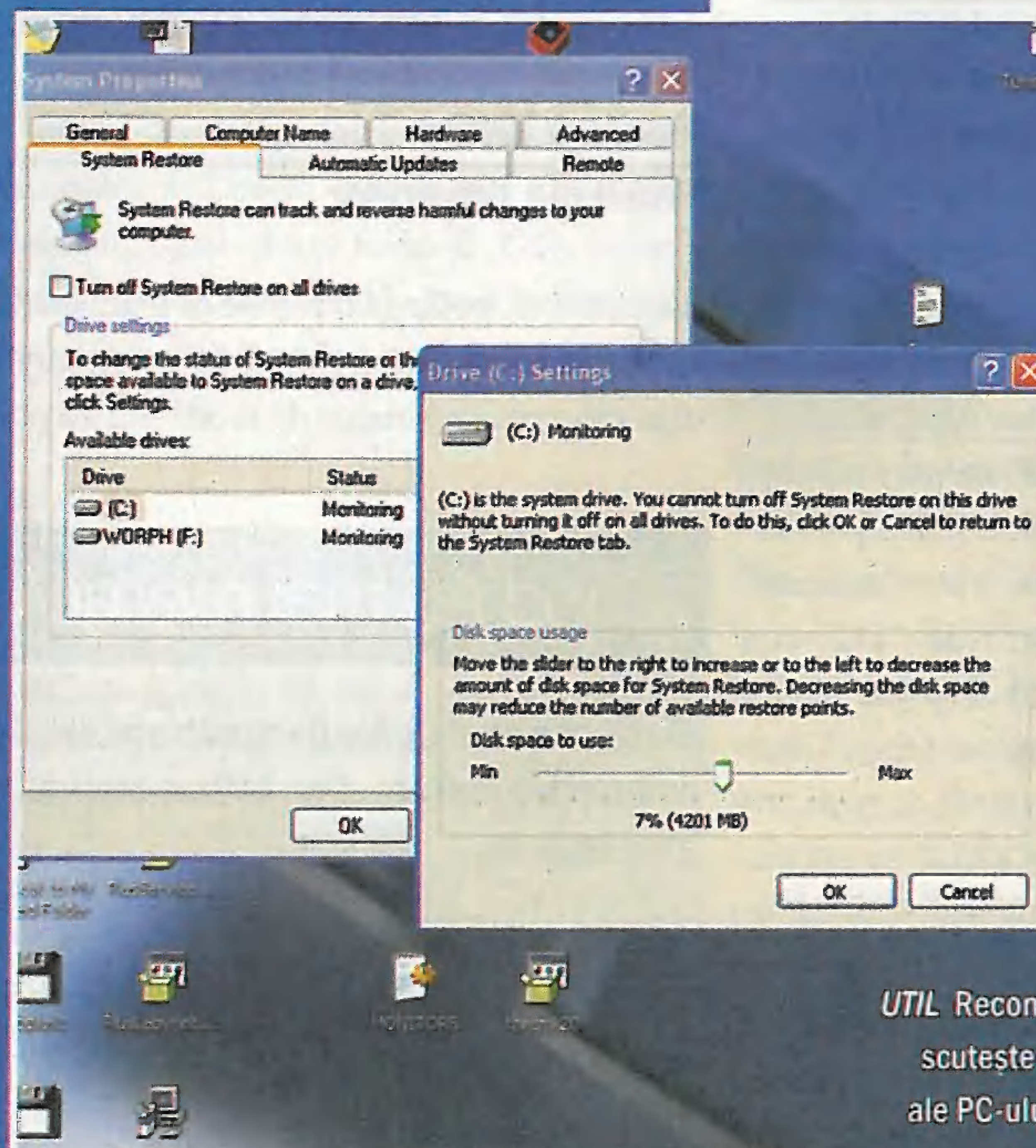
Nici o problemă!

Cu Windows XP nu mai trebuie să-ți reinstalezi sistemul, dacă ai dat de o problemă. Chiar și la probleme grave poți restabili starea inițială. Aș-numitul System Restore îl găsești în Programs/Accessories/System Tools.

1. La poziția „Settings” stabilești spațiul de hard disk, pe care programul îl poate folosi pentru punctele de restaurare. Cu cât mai mult spațiu îi pui la dispoziție, cu atât mai multe puncte de restaurare sunt posibile. Pe lângă aceasta, poți stabili care să fie partițiile supravegheate de System Restore. Noi îți recomandăm păstrarea setării inițiale pentru toate partițiile.

2. Dacă din cauza unei probleme Windows XP nu mai pornește, apasă, după pornirea calculatorului, tasta F8, pornește „Safe Mode-ul” apoi System Restore-ul. Pentru a reactiva o setare mai veche, alege punctul „Last Known Good Configuration”. După care Windows XP îți oferă un calendar în care toate zilele cu puncte de restaurare sunt marcate îngroșat. Pe lângă aceasta, toate punctele au și o scurtă descriere. Prin meniul de start al lui System Restore poți, de asemenea, crea, cu ușurință, puncte de restaurare proprii.

3. Windows XP face un backup al folderului My Documents



UTIL Reconstituirea sistemului te scutește la paneele mici și mari ale PC-ului de o instalare nouă.

(C:\Documents and Settings\Username-ul tău\My Documents) și-l restabilește la restaurarea sistemului. Jocuri actuale ca **Dungeon Siege** sau **GTA3** salvează în acest folder fișierele lor de configurare și savegame-urile. Dacă faci un punct de restaurare manual, aceste savegame-uri nu sunt salvate. De aceea, salvează folderele respective separat, manual.

Pontul #2:

Probleme la jocuri cu protecție de multiplicare

Jocuri cu protecția de copiere SafeDisk parțial nu pot fi executate sub Windows XP. Mesajul „Please insert the original CD!” nu dispăre decât abia după instalarea unui patch oficial de pe pagina de Web a lui Microsoft. Micuțul program (55 kB) îl găsești la <http://download.microsoft.com/download/WinXPHome/Patch/1.0/WXP/EN-US/updatesecdrv.exe>.

Pontul #3:

Accelerarea procedurii de bootare

Pe multe PC-uri de jocuri pornirea lui Windows XP durează cât o jumătate de veșnicie. Pentru a scurta această lentoare de bootare, Microsoft a dezvoltat pentru Windows XP un utilitar.

1. Introdu adresa <http://download.microsoft.com/download/whistler/BT V/1.0/WXP/EN-US/bootVis-tool.exe>, salvează utilitarul pe hardul tău și instalează-l printr-un clic dublu.

2. Programul analizează sistemul, precum și comportamentul de încărcare al driverelor și softwarelor. Pentru aceasta, închide toate programele care rulează, apoi pornește BootVis. Din meniul „File” selectează „New/Next Boot + Driver Trace”. Preia apoi în fereastra următoare setările predefinite prin „OK” și rebootează calculatorul.

3. Îndată ce sistemul a fost analizat, programul pornește în mod automat. Datele colectate sunt reprezentate grafic și pot fi salvate prin meniul „File” și „Save As...”. Poziția „Driver Delay” din diagrama din stânga îți indică, de exemplu, driverele care lungesc procedura de bootare. În următorul pas, se optimizează procedeul de startare.

4. Pornește din nou BootVis și alege din meniul „Trace” poziția „Optimize System”. Și aici este necesară o restartare. Optimizarea prin BootVis poate să dureze câțiva timp. Datele optimizării sunt scrise pe HDD, iar rezultatele sunt afișate din nou sub formă grafică. Poți constata că procedura de bootare, respectiv unele dintre procesele de încărcare s-au scurtat: în total în cazul nostru am

atins o reducere de 20 de procente, respectiv de la 36 la 29 de secunde. Această perioadă cuprinde întreaga procedură de bootare, deci pornirea de Windows până la afișarea Desktop-ului.

Pontul #4:

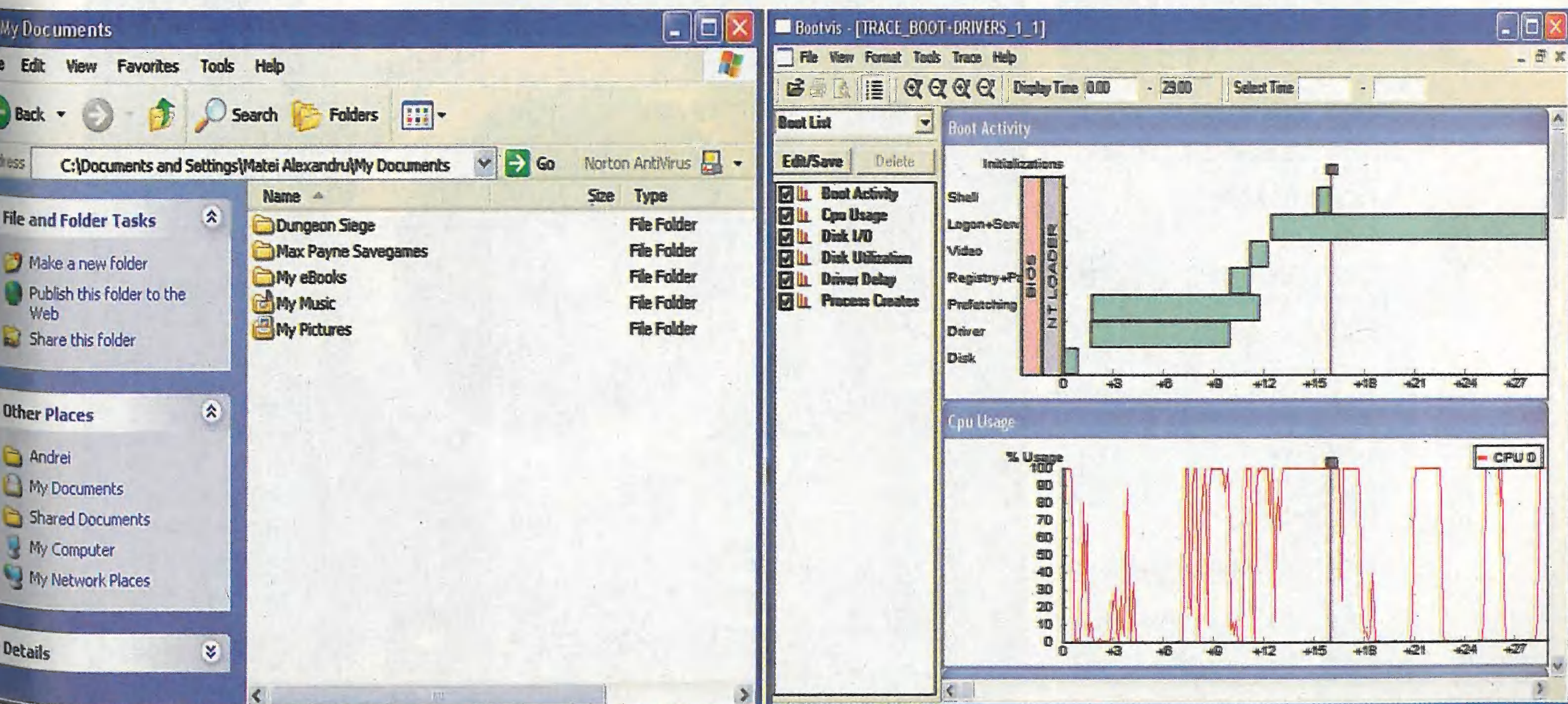
Windows XP și alte sisteme de operare

Ți se pare prea nesigur un update al sistemului tău Windows deja instalat? Nici o problemă, căci Windows XP îți oferă o Boot Manager integrat, cu ajutorul căruia poți alege dintre sistemele de operare instalate. Instalarea pe postul de sistem de operare secundar este cu adevărat simplă. Nu trebuie decât să definești în interfața de instalare Windows XP ca instalare curată, și nu ca Upgrade.

1. Dacă în timpul instalării selectezi ca Folder al lui Windows un alt hard disk decât C:\ sau un alt folder, Windows XP instalează în mod automat Boot Managerul. Acesta se găsește apoi în root-ul (de exemplu C:\) al sistemului tău inițial de operare și se încarcă în mod automat la pornirea PC-ului, dacă stau la dispoziție mai multe sisteme de operare. Aici fișierul BOOTINI cuprinde toate informațiile și opțiunile, care sunt afișate la lansarea Boot Managerului.

2. De altfel, poți stabili comportamentul Boot Managerului după dorințele tale. Dă clic prin Start/Control Panel/System și apasă apoi pe registrul „Advanced”. La „Startup and Recovery” dă clic pe „Settings”. La „Default Operating System” poți alege acum sistemul de operare, care să fie încărcat în mod automat după expirarea timpului de selecție manuală. De altfel, această durată o poți seta la „Time to display list of operating systems”. Încheie modificările printr-un clic pe „OK”.

MATEI ALEXANDRU



PCGames te ajută

Puterea face muzica

Deja de bună vreme mă gândesc să cumpăr sistemul de boxe Z-560 de la Logitech. Vreau să fiu însă sigur că îl pot conecta la placa mea de sunet, o Hercules MuseXL. În afară de asta, am mai citit și că sistemul are o așa-numită putere efectivă de 400 W. Aceasta este cea putere pe care sistemul o poate furniza doar pentru o durată scurtă de timp?

FLORIN B., PRIN E-MAIL

MuseXL dispune de două ieșiri audio preamplificate, la care Z-560 poate fi cuplat fără probleme. Puterea efectivă a unui sistem de boxe indică puterea pe care o poate menține constant acesta. Pe sistemele de boxe, acesta e marcat prin „Watt (RMS)”. Contrar acestuia, eticheta în „Watt P.M.P.O.” (Peak Maximum Power Output), de fapt nu are sens, deoarece indică doar puterea maximă pentru o fracțiune de

secundă. Prin urmare, dacă vezi pe un sistem de boxe ieftin o etichetă mare cu prescurtarea P.M.P.O., interesează-te neapărat de puterea efectivă a fiecărei componente în parte. Bineînțeles, cei 400 W ai lui Z-560 sunt o valoare RMS.

Placă grafică PCI ca alternativă

Îmi puteți indica o placă grafică PCI cu un mod OpenGL?

MARCU POP, PRIN E-MAIL

Pe lângă plăcile grafice GeForce2 MX mai vechi, există deja și plăci GeForce4 MX-420 în varianta PCI. Pentru jocurile 3D actuale, placa este însă prea lentă, de aceea nu te aștepta la salturi de performanță. Verto MX420 PCI de la PNY dispune de 64 MB SDRAM și de o ieșire TV suplimentară. Placa costă în jur de 130 de euro.

A luat-o razna placa mea grafică?

Am instalat noul driver Detonator și acum se pare că Windows-ul crede că am un monitor standard. Am un GeForce2 Ti și un monitor Iiyama. Nu știu ce trebuie să setez. Trebuie să instalez un driver și pentru monitorul meu?

ANA-MARIA T., PRIN E-MAIL

Da, pe baza unui mic fișier de driver, producătorul monitorului poate indica precis sistemului de operare care sunt rezoluțiile și refresh-rate-urile pe care le suportă monitorul. Unii producători atașează monitorului un driver pe dischetă sau pe CD. De multe ori însă, trebuie să-ți procuri driver-ul de pe pagina Web a producătorului. Pe pagina de Web a producătorului la <http://www2.iiyama.de/internet/ro/pages/service.php3>, vei găsi driverul, precum și descrierea detaliată a întrebuințării pentru toate sistemele de operare Windows.

GeForce4 și condensatoare îndoite

Am citit într-o revistă că nu toate GeForce4 Ti-4600 se potrivesc pe Epox 8KHA+. Bineînțeles, nu scria și care sunt plăcile respective. Pe mine m-ar

**Mai
aveți
întrebări?**

Dacă ai întrebări legate de tehnică sau hardware, trimite-le fie prin poștă la:

sc PAM Grup srl
PC Games
str. Slatinei, nr. 6
Oradea, cod 3700
C.P. 54 O.P. 7

sau mai simplu prin e-mail la:

pccgames@rdsor.ro



SISTEM DE BOXE
Cu asemenea scule audio, ca sistemul Logitech Z560, efetele de sunet din jocuri devin fantastice.

interesa care se potrivesc și care nu, pentru că vreau să-mi cumpăr o astfel de placă grafică!

MORDOR, PRIN E-MAIL

Modelele de până la ora actuală construite după designul de referință al lui Nvidia nu pot fi montate, din motive mecanice, pe 8KHA+: două condensatoare sunt atât de nefericit plasate, încât placa nu poate fi introdusă în slotul AGP. Poți să îndoi ușor în sus condensatorii plăcii grafice, pentru ca placa să se potrivească în slotul AGP. Potrivit Epox, poți chiar elimina complet condensatorul deranjant CE6. Aceștia susțin ideea potrivit căreia componenta în cauză stabilizează transferul de date DDR, însă, conform măsurărilor lui Epox, nu este necesară la modulele de memorie actuale. Dacă te temi de această soluție, nu în ultimul rând din cauza pierderii garanției, adresează-te lui Epox la support@elito-epox.com.

Doom 3 pe un GeForce4

Am citit interviul vostru cu Dave Kirk de la Nvidia. Kirk spune că Doom 3 va rula cursiv, dar abia pe hardwarele mai avansate ale lui Nvidia vom putea savura din plin toate detaliile și adâncimile de culori. Ar merita atunci pentru PC-ul meu un GeForce4 Ti-4600? Ce părere aveți, aproximativ cât va dura până se vor găsi produse Nvidia noi? Am un Pentium 4 și un GeForce2 GTS.

KALLYSTER., PRIN E-MAIL

Pontul nostru: cumpără acum un GeForce4 Ti-4200 ieftin de aproximativ 230 de euro și supratactază-o puțin. Când va apărea Doom 3 în comerț, se va găsi deja și noua generație de plăci grafice. Atunci, vei putea vinde GeForce4 Ti-4200, mai investești 230 euro și-ți vei cumpăra o placă grafică și mai rapidă. Această soluție este, cu siguranță, mai inteligentă, decât să-ți cumperi acum cu circa 500 de euro un GeForce4 Ti-4600. Nu uita însă că



vei pierde garanția dacă supratactezi GeForce4 Ti-4200. Mai multe despre viitoarele cipuri grafice afli, de altfel, la pagina 12.

Dungeon Siege cade în genunchi

Mi-am cumpărat Dungeon Siege și l-am jucat tot mai fascinat. Însă, începând de la al treilea membru al partidei, PC-ul meu (Pentium III la 800 MHz) devine foarte lent. De aceea, nu mi-a rămas altă soluție decât să vă ascult ponturile din PC

RENTABIL

Achiziționarea unei plăci grafice GeForce4 Ti-4200 este foarte rentabilă.

Bună,

Sunt șefa departamentului de resurse umane de la Pam Grup.

Angajez urgent pentru toate zonele țării:

- redactori pentru reviste IT
- agenți de publicitate locali
- traducători de germană și engleză
- corespondenți de presă
- distribuitori de produse editoriale și de software
- distribuitori de jucării
- graficieni
- programatori
- pentru colaborare, persoane cu experiență în activitatea educațională a copiilor (4 - 10 ani)



CV pe adresa de e-mail: pamgrup@ndor.ro

Pentru alte informații, contactați-ne la

tel.: 0259-441.523

mobil: 0766-589.489

*Games iunie-iulie/2002 referitoare la tuning-ul lui **Dungeon Siege** și am pierdut astfel cam tot ce conferă aspectul frumos al jocului. De la cel deal șaselea participant însă, nu mai aveam ce să mai reduc, astfel încât nici nu am mai putut continua jocul. După ce am stat puțin, dar profund pe gânduri, nu am ajuns la altă soluție decât să trec la un Pentium 4! În testele voastre de performanță însă văd, de fiecare dată, că un procesor Pentium 4 cu o placă Voodoo5 este tehnic imposibilă. Asta înseamnă că trebuie să-mi cumpăr și o placă grafică nouă.*

SUBZERO, PRIN E-MAIL

La un upgrade la Pentium 4 nu trebuie să-ți schimbi doar placa de bază, procesorul, coolerul procesorului și memoria, ci mai trebuie să investești și într-o placă grafică nouă. Plăcile de bază Pentium 4 nu sunt concepute să alimenteze cu cei 3,3 volți necesari

plăcile Voodoo5, nu livrează decât 1,5 volți. Indiferent de aceasta, un Voodoo5 nu se potrivește nici fizic într-un slot AGP Pentium 4. Spațiile din slotul AGP se găsesc la poziții diferite și împiedică, astfel, montarea. Recomandarea noastră: cumpără-ți o placă AGP nouă.

O casă nouă pentru **HDD**

Mi-am cumpărat un HDD nou și vreau acum să-l montez în PC-ul meu. Am deja însă o unitate DVD și un CD-Writer. Știu că nu pot conecta decât câte două aparate la un cablu IDE. Cum pot cupla bine unitățile la cele două cabluri?

MIHAI S., PRIN E-MAIL

Fiecare PC dispune de cel puțin două interfețe IDE, la care poți cupla câte două, deci, în total, patru unități. Dacă cuplezi HDD-ul la primul tău cablu, fiecare proces de copiere de la un HDD la celălalt e ceva mai lent, în schimb însă, PC-ul poate citi în același timp și date de pe unitatea DVD de pe celălalt cablu IDE.

Nu uita că trebuie să pregătești unitățile pentru colaborare și prin jumpere. La fiecare cablu IDE, una dintre unități trebuie să fie în modul „Master”, iar cealaltă, în modul „Slave”, pentru ca ambele să poată colabora.

Imagine **alb-negru** la TV

Pot reda și imagini color pe ieșirea mea TV spre televizor? Trebuie să activez o funcție la televizor sau să instalez un driver special? Am un GeForce4 Ti-4600 de la Creative.

MORTAGE, PRIN E-MAIL

Instalează pentru început driverul DetonatorXP actual de pe CD-ul nostru. Dă clic dreapta pe desktop și apoi pe „Properties”. Pe următoarea fereastră, alege registrul „Settings”, apoi dă clic pe „Advanced”. În registrul „Nview” în partea de jos, găsești butonul „Settings” după ce dai clic și pe acesta, într-o altă fereastră, vei putea seta, printre altele, formatul TV. Aici trebuie să alegi modul PAL, și nu pe cel NTSC. După acestea, ieșirea ta TV ar trebui să redea și imagini colorate pe televizor.

MATEI ALEXANDRU

SERVICE PLĂCI DE BAZĂ, IMPRIMANTE, MONITORE ȘI CALCULATOARE

ACCES SERVICE 95 SRL

Tel./Fax: 211.18.73

Mobil: 092/234.405

092/297.208

E-mail: acces@canad.ro

Str. Crăciun,
nr. 23, Sector 1
BUCUREȘTI

LICEENI 100%

Liceeni 100% este emisiunea cea mai potrivită pentru o duminică dimineată... spre prânz..., atunci când fiecare adolescent trage de el să nu piardă bucură de zi liberă (în vacanța ???). Păi, după o seară ca cea de fiecare sâmbătă, alocată îndeobște discotecii, Internetului sau cam așa ceva, petrecerilor... e greu duminică dimineată... Și atunci, iată elixirul fermecat: timp liber 100%, idei, păreri, muzică, poante, concursuri, filme chiar și sport - câte puțin din fiecare - pentru un cocktail așa cum se cuvine. Măstăruții trăjitori sunt George Moise, Tiberiu Oprea, Claudia Ungureanu, Roxana Idanov, Mihai Bartha, Florin Silviu Ursulescu și Mara Popa. Se bea vreme de 60 de minute, duminică, de la orele 11 fix.

Coordonate... ordonate:

101,3MHz / 67,24 MHz, Radio 3.

STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulator de construcție

World War II: Frontline Command

Acesta este titlul noului RTS produs de The Bitmap Brothers. Cu acesta, producătorii vor să facă concurență celebrului **Sudden Strike**. Intrând în luptă de partea aliaților, vei putea schimba, din păcate, doar virtual istoria lumii. Producătorii au introdus în cele 25 de misiuni cele mai însemnate bătălii din ultimele luni ale războiului. Pentru a realiza un gameplay unic, producătorii au introdus un nou element: morala trupelor. Această caracteristică va determina eficiența trupelor tale pe câmpul de luptă.



Platoon

Este numele noului RTS îmbinat cu elemente tactice, produs de cei de la Strategy First. Acțiunea se petrece în timpul războiului din Vietnam. Fiecare personaj din joc va avea o personalitate unică și propriul trecut. În calitate de comandant, îți vei organiza trupele pe parcursul a 15 misiuni singleplayer. Pe parcursul acestor misiuni legate între ele de story, te vei putea folosi de nenumărate elemente tactice: îți vei putea ascunde oamenii în iarbă sau după copaci, vei putea folosi denivelările de teren pentru a obține un avantaj, cei mai iscusiți vor putea profita și de condițiile meteorologice. În joc, vor mai fi incluse șase hărți multiplayer și un editor de hărți. În partidele multiplayer, vei putea lupta atât de partea americanilor, cât și de partea Vietcong-ului. În ambele cazuri, vei avea în subordine oameni cu diferite abilități, ca și în **Commandos 2**. Jocul va apărea la sfârșitul anului viitor.

Combat Mission: Barbarossa to Berlin

Producătorii de la Battlefront scot și ei un nou joc de strategie inspirat din cel de-al doilea război mondial. Cei care au jucat **Combat Mission: Beyond Overlord** vor avea plăcuta surpriză de a vedea o grafică mult îmbunătățită, în care mai ales modelele personajelor au devenit mai detaliate. **Combat Mission: Barbarossa to Berlin** va prelucra perioada cuprinsă între iunie 1941 și mai 1945. Jocul va prezenta cele mai importante bătălii ale războiului în peste 50 de misiuni. Producătorii promit, în afară de grafica 3D, sunete realiste. În plus, pachetul va conține și un editor de hărți. Termenul de apariție este încă necunoscut.



Alte știri

Heroes V

Cu câteva zile în urmă, firma 3DO a anunțat oficial apariția următorului episod al seriei de **TBS Might & Magic: Heroes V** va apărea în iarna anului 2003. Din păcate, producătorul n-a dat mai multe detalii despre joc. La aceeași conferință de presă a fost anunțat și primul add-on pentru **Heroes IV**, data apariției fiind stabilită pentru luna martie 2003.

StarShift

Se pare că febra online apare din ce în ce în mai multe genuri. Astfel, firma producătoare **Worthplaying** a anunțat noul său titlu, **StarShift: The Zaran Legacy**. Această strategie spațială va fi destinată doar partidelor online și te va introduce într-un conflict intergalactic. În cadrul bătăliilor spațiale, vei putea comanda 9 rase diferite. Jocul va apărea în primul trimestru al anului următor.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- Anno 1503**
Strat. de constr. | oct. 2002
EA Games
- C&C Generals**
RTS | nov. 2002
Electronic Arts
- Age of Mythology**
RTS | septembrie 2002
Microsoft
- Praetorians**
RTT | oct. 2002
Eidos
- Commandos 3**
RTT | t. necunoscut
Eidos
- Republic**
Simulator ec. | sept. 2002
Eidos
- Master of Orion 3**
TBS | august 2002
Infogrames
- Black & White 2**
Mixaj de strategie | necunoscut
Lionhead
- Robin Hood**
RTT | noiembrie 2002
Wannado
- Beach Life**
Strat. de constr. | august 2002
Eidos



Battle Realms:

CLĂDIRI NOI

Expansion-ul
conține un set de
elemente noi.

Avem toate detaliile despre acest expansion-pack pentru **unul dintre cele mai bune titluri RTS ale anului trecut.**

Versiunea **Battle Realms** de anul trecut, a celor de la Liquid Entertainment, a fost un joc de strategie în timp real, care a revigorat genul, cu prezentarea sa stilată, cu grafica sa bogată, cu unitățile sale deosebite și cu elementele sale de joc unice. Acțiunea se desfășura pe un tărâm magic, iar cele patru echipe implicate în război – clanurile Dragon, Serpent, Lotus și Wolf – au fost cu siguranță inspirate din filmele de acțiune made in Japonia și Hong Kong. **Battle Realms** avea un subiect bogat pe care s-a scris un story despre trădare, corupție și confruntare, iar cei care au terminat jocul știu că povestea lui a fost bine scrisă – dar este departe de a se fi terminat. În timp ce citești aceste rânduri, Liquid Entertainment face ultimele retușuri la expansion-ul oficial al lui **Battle Realms**. Numită **Winter**

of the Wolf, această continuare este un eveniment anterior poveștii, având loc cu șapte ani înainte de evenimentele jocului original, și, după cum vor descoperi fanii acestei serii, este un moment foarte special din lumea lui **Battle Realms**. Kenji, caracterul central al jocului original, se află încă în exil pentru presupusa ucidere a tatălui său, Lordul Oja, conducătorul Clanului Serpent. De fapt, doar la întoarcerea lui Kenji din exil, după șapte ani, este întemeiat orgoliosul și nobilul Clan Dragon, și, astfel, în prezent există în joc doar trei clanuri, deși ele nu coexistă chiar în pace.

După cum sugerează și titlul, **Winter of the Wolf** se concentrează cel mai mult asupra Clanului Wolf și luptei acestuia pentru eliberarea de sub dominația tiranilor din Lotus. Cei care au jucat **Battle Realms**, știu că acest Clan Wolf, popor orgolios, era liber încă de la începutul jocului, deși subjugarea lor de către Clanul Lotus și lupta lor ulterioară pentru libertate, condusă de eroul Grayback, nu constituie un secret. **Winter of the Wolf** va face o cronică despre evenimentele luptei Clanului Wolf împotriva Clanului Lotus și a Clanului Serpent, pe parcursul a 11 misiuni single-player nou-nouțe, care au loc în câteva zone unice din lumea **Battle Realms**, inclusiv

niște mine de șist argilos, în care oamenii clanului Wolf erau obligați să muncească, și un tărâm misterios acoperit de zăpadă.

Vei intra în joc în rolul lui Grayback, atunci când încă mai era sclav în minele de șist argilos ale Clanului Lotus. Aceste mine se află sub controlul direct al vrăjitoarei Yvaine, ea fiind mâna dreaptă a lui Zymeth (conducătorul clanului Lotus din **Battle Realms**). Yvaine este o stăpână crudă, care își pune adesea sclavii să muncească până la moarte sau îi lasă să moară de foame ori folosește niște metode inumane pentru a-i da drept exemplu pe cei care o înfruntă. **Winter of the Wolf** va începe povestea relicvei antice a clanului Wolf, numită The Skull of the White Wolf (Craniul Lupului Alb), folosită pentru a distruge complet Clanul Serpent și pentru a

RTS

Avanpremieră

RESURSE Obținerea și administrarea resurselor este mai dificilă decât în prima versiune, din cauza iernii.

Winter of the Wolf

suprima pentru totdeauna orice speranță pe care o are Clanul Wolf de a scăpa din robie. Fiind prins spionând, Grayback este trimis în galeriile minelor, unde reușește să pună în scenă o răscoală. Între timp, Yvaine se folosește de puterea acestui artefact antic și dezlănțuie o iarnă crâncenă în lume. Primăvara se transformă într-o iarnă rece peste noapte, în timp ce gheața și zăpada pun stăpânire pe țărâm.

Primele patru niveluri din **Winter of the Wolf** au loc în minele de șist argilos. În rolul lui Garyback, vei avea sarcina de a găsi drumul spre ieșire și de a-i ajuta și pe ceilalți din clan să scape. Grayback își păstrează masiva secură din **Battle Realms** și o va folosi pentru a sfărma lanțurile altor sclavi din clanul Wolf, care apoi i se vor alătura și îl vor ajuta în lupte. Aceste prime patru misiuni nu presupun o administrare a resurselor. O dată ce ajungi, în sfârșit, la suprafață, vei putea construi orașe și vei putea produce și administra

resursele, la fel ca în **Battle Realms** – cu o singură excepție notabilă. Dacă ploile ocazionale din **Battle Realms** au priit recoltelor de orez – prima resursă a jocului – vremea iernatică din **Winter of the Wolf** va opri complet recolta de orez. Acest handicap suplimentar va face cultivarea orezului cu mult mai provocatoare decât în primul joc, deși designerii de la Liquid accentuează faptul că administrarea resurselor nu este la fel de importantă în acest expansion precum era în **Battle Realms**.

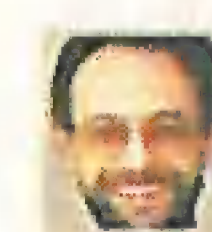
Mai sunt și alte schimbări față de **Battle Realms**. Cei de la Liquid se joacă cu echilibrul clanurilor introducând o nouă structură, două unități noi și un erou inedit în fiecare dintre cele patru echipe. Să aruncăm o privire asupra câtorva dintre aceste adăugări...

Printre cele mai importante schimbări aduse jocului **Battle Realms** în **Winter of the Wolf**, se numără adăugarea unei noi structuri la fiecare dintre cele patru clanuri din joc. În realitate, aceste noi structuri nu sunt de fapt "noi". Adică, în toate cele patru cazuri, ele sunt, pur și simplu, niște piețe orașenești modernizate. La fel ca și în **Age of Empires**, o dată ce obții o anumită cantitate de orez și apă, vei primi opțiunea de a-ți moderniza piața, transformând-o într-o structură nouă de instruire. Fanii acestei serii își vor aminti că aproape toate unitățile din joc au fost produse prin trimiterea țăranilor la "instruit" într-una dintre acele structuri de instruire. La fel, odată ce ți-ai transformat piața, vei

putea face din țăranii unii dintre cei mai formidabili luptători, în funcție de clanul tău.

Toate aceste detalii furnizate de producători ne fac să așteptăm cu nerăbdare lansarea expansion-ului **Winter of the Wolf**, pentru a putea reînnoa povestea din punctul în care am rămas.

EFECTE Grafica nu a suferit modificări față de original.



PRIMA IMPRESIE

Expansion-ul se respectă și continuă buna tradiție de a aduce inovații consistente și interesante în lumea strategiei în timp real. Asistăm oare la începuturile unui nou gen, care să se numească role-playing strategy?

CIPRIAN COROIANU

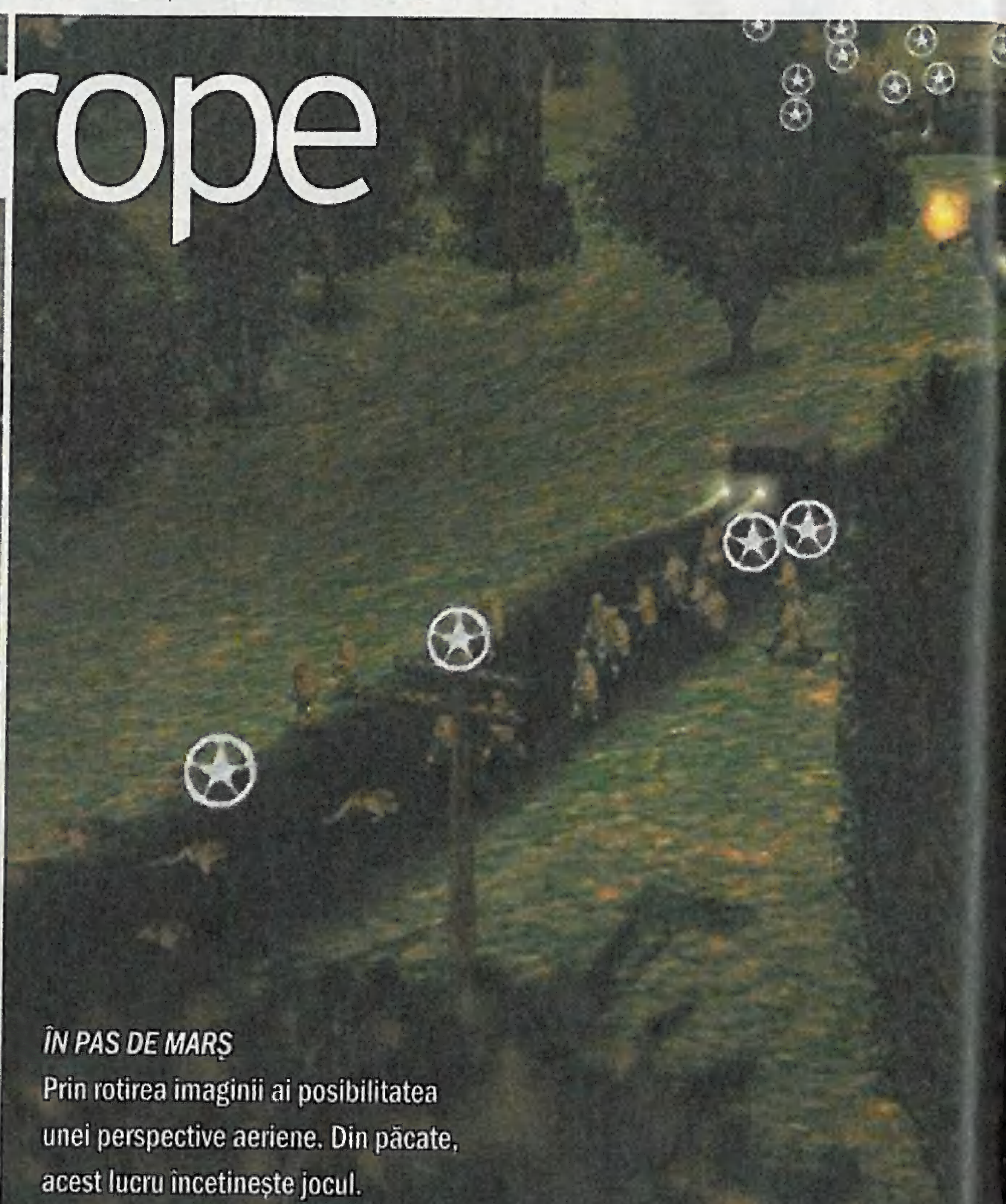
Producător..... Liquid Entertainment
Distribuitor Ubi Soft
Termen..... toamna lui 2002

Frontline Attack: War over Europe



DE SUS

Pentru atacurile masive
îți stau la dispoziție trei
forțe aeriene diferite.



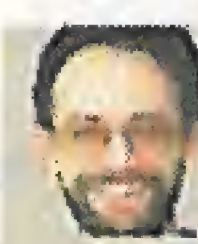
ÎN PAS DE MARȘ

Prin rotirea imaginii ai posibilitatea
unei perspective aeriene. Din păcate,
acest lucru încetinește jocul.

Ce este un Tiger?
Nu-i felină și n-ai
vrea să te afli în
fața lui. **E cel mai
performant tanc
german de la
finele celui de-al
doilea război
mondial.**

Frontline Attack se inspiră din evenimentele petrecute între anii 1941-1944. De-a lungul a șase campanii desfășurate în scenarii tridimensionale, vei lupta de partea forțelor Armatei Roșii sau de partea Aliatilor. Misiunile au la bază evenimente istorice: Operațiunea Barbarossa, D-Day sau Ofensiva din Ardeni. Asemănător lui **Sudden Strike 2**, în modul singleplayer **Frontline Attack** renunță la managementul resurselor și la construcția bazei. La început, primești în subordine doar câteva tancuri și o mână de infanteriști. Trebuie să-ți planifici atacurile cu mare atenție, să folosești bine terenul 3D și să spionezi bazele adverse sau buncărele pentru a le descoperi punctele slabe. Apoi, trimiți tancurile la înaintare pentru a asigura paza locurilor descoperite. După încheierea luptelor, îți înprospătezi rezervele de muniție, repari tancurile avariate și te bucuri de punctele de experiență pe care le-ai obținut. Acestea multiplică valoarea unei unități chiar de opt ori. Totul se desfășoară ca în jocurile tipice genului. Pentru a crea o atmosferă cât mai realistă, producătorii au introdus efecte ale vremii și alternanța zi-noapte: când e zăpadă, tancurile se deplasează mai încet, iar în întuneric, îți scade vizibilitatea. Ai putea să-ți luminezi calea cu farurile aprinse, însă, pentru atacurile-surpriză, acest lucru nu e deloc recomandat. În afară de posibilitatea de a învârti camera cum vrei, îți va fi de folos și opțiunea de zoom. În modul multiplayer,

lucrurile stau puțin altfel: aici ai parte de strategie în timp real, așa cum scrie la carte. Începi cu unități de bază și niște fabrici. Cu cât ocupi mai multe unități părăsite, cu atât mai repede faci rost de bani. Te apuci apoi de dezvoltare și îl lași pe adversar să-și numere, îngrijorat, puținele zile rămase.



PRIMA IMPRESIE

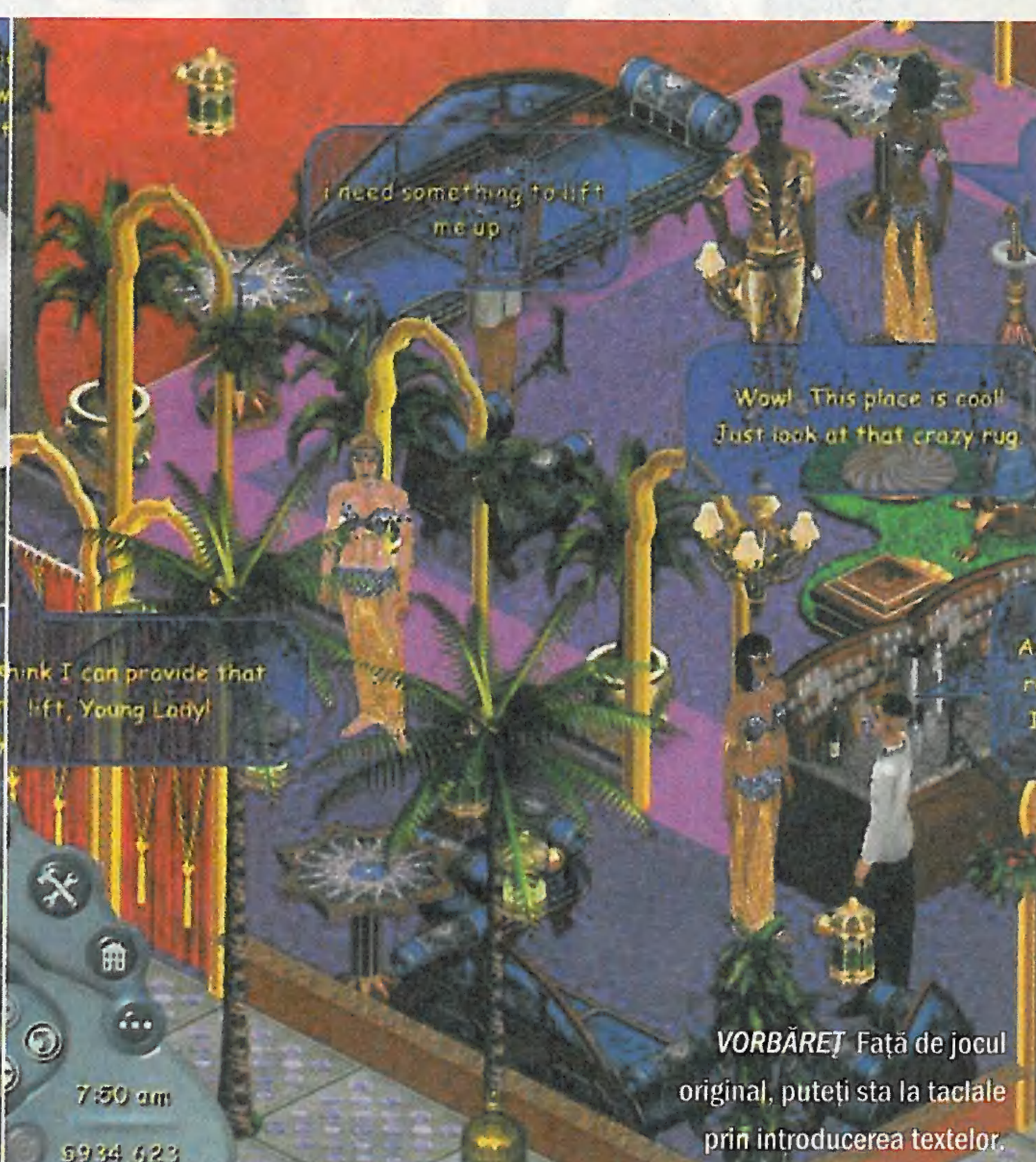
Punctul critic în cazul lui **Frontline Attack** sunt cerințele de hardware. Se recomandă un Pentium cu 1,4 GHz și o placă grafică high-end. Dragi producători: **Frontline Attack** nu arată chiar atât de bine! Dacă mai schimbați câte ceva, strategii hardcore vor aștepta jocul cu sufletul la gură.

CIPRIAN COROIANU

Producător In Picture
Distribuitor Eidos Interactive
Termen septembrie 2002



The Sims Online



VORBĂREȚ Față de jocul original, puteți sta la tastatură prin introducerea textelor.

Cel mai bine vândut joc al tuturor timpurilor descoperă Internetul.

Sims Online: plăcere sau **un soi de instrument pentru Chat?**

Stiți că 15% dintre cele șase milioane de cumpărători ai lui **The Sims** sunt de sex feminin? La un calcul simplu, asta înseamnă 900.000 de jucătoare Sims. Și dacă e să stăm puțin pe gânduri, jocul a plăcut majorității cumpără-

toarelor și, astfel, ele ar achiziționa și varianta online: care alt joc din sectorul jocurilor PC, care este dominat de bărbați, va mai oferi 900.000 de posibilități de a-ți cunoaște femeia visurilor? Cu siguranță, nu va fi **Everquest**. **Sims Online** este o dezvoltare consecventă a principiului de joc plin de succes. La bază nu s-a modificat nimic: îți creezi un Sim - stabilești înfățișarea, îmbrăcămintea, caracteristicile fundamentale și nivelul de contact. Intri apoi într-o casă - de pe acum, desigur, online. Pentru acest lucru, Maxis îți pune la dispoziție o metropolă uriașă pe Internet. Casa care pâlpâie pe hartă arată că locuitorul acesteia este online. Și cel ce se află online poate face o droaie de lucruri pe care sau le putea, sau nu le putea face în **The Sims**. Poate merge la masă cu ceilalți, poate flirta, se poate certa și poate invita nenumărați oaspeți. Sau poate deschide un bar. Eventual, poate cumpăra canapeaua vecinului. Pentru a crește interacțiunea dintre jucători, producătorii au introdus fiecare feature pentru Chat. Simplul smalltalk va fi indicat deasupra capului fiecărui Sim. Mesajele personale sunt expediate prin sistemul integrat numit Messaging, care funcționează la fel de simplu ca și ICQ. Nu lipsesc, desigur, nici uneltele de arhitectură, necesare construirii domiciliului individual.

Producătorii au introdus nenumărate obiecte noi pentru amenajare, tapeturi, podele și multe altele. Dacă dorești, poți înmâna prietenilor cheia apartamentului tău, însă nu trebuie să te miri dacă, în absența ta, o anumită bandă ți-a distrus tot ce aveai.



PRIMA IMPRESIE

Noul joc al celor de la Maxis rupe barierele construite de frustrările proprii. De acum încolo, vei putea agăța pe net, intrând în pielea prințului romantic, a omului de știință retras, a spionului misterios sau a rocker-ului înrăit.

JÁCINT ERDEI

Producător Maxis
Distribuitor Electronic Arts
Termen 2003

O.R.B.

ASTA DA! Crucişătoarele spațiale grele rezistă în fața a sute de adversari.

FOC DE ARTIFICII

Asemenea efecte de lumină ne este dat să vedem doar rareori, din cauza distanței.

Vânători inamici sus în stânga! Dar unde să fie locul ăsta, într-un spațiu care nu are nici sus, nici jos?

Jocurile de strategie în timp real desfășurate în spațiu se folosesc, de regulă, de anumite artificii pentru a evita dificultățile de orientare: te afli într-un spațiu invizibil. **Homeworld** se folosea de un spațiu într-adevăr tridimensional. **O.R.B.** face la fel. Însă acest lucru nu va rămâne singura asemănare dintre cele două titluri: **O.R.B.** se bazează pe două tabere adverse, pe lupte spațiale la scară "astronomică", pe asteroizi ca surse de energie și, nu în ultimul rând, pe o bază spațială mobilă în care se construiesc unități de apărare și crucişătoare spațiale.

În orice caz, dacă **O.R.B.** apare după câțiva ani de producție, se va juca cu totul altfel decât titlul care-i

servește drept model. Viteza ridicată a jocului face, practic, imposibilă direcționarea navelor tale spre țintele mobile. Vei împărți doar diferitele ordine celor șase unități pe care le deții. Acest mod de comportament și formațiunile survenite vor stabili dacă o navă va intra cu curaj în luptă, va lua o decizie de autodistrugere sau va fugi din calea adversarului. Mai departe, totul se desfășoară în mod automat. Comenzile directe sunt necesare doar în momentul andocării la bază sau atunci când autodistrugerea este inevitabilă.

În mod corespunzător este construită și suprafața de joc. În afara celor două meniuri pentru ordine și comenzi, mai sunt patru butoane pentru setarea camerei de luat vederi. Și nu este o setare întâmplătoare, căci, la fel ca și în **Homeworld**, navigarea și menținerea perspectivei camerei vor fi cele mai dificile sarcini ale jucătorului. Cu o combinație complexă între cursorul mouse-ului, taste și icoanele de pe monitor vei mișca atât camera, orizontul artificial cât și marcarea țintei. Cu toate că sistemul de control se asimilează destul

de repede, te vei pierde deseori – o perspectivă atotcuprinzătoare sau o hartă elaborată nu este nicidecum posibilă pentru spațiul Universului.



PRIMA IMPRESIE

Te pierzi destul de ușor, lucru care este indiferent deoarece navele se mișcă oricum singure. Mă cuprinde un sentiment de neajutorare, astfel încât aș dori să renunț la versiunea finală a acestui titlu.

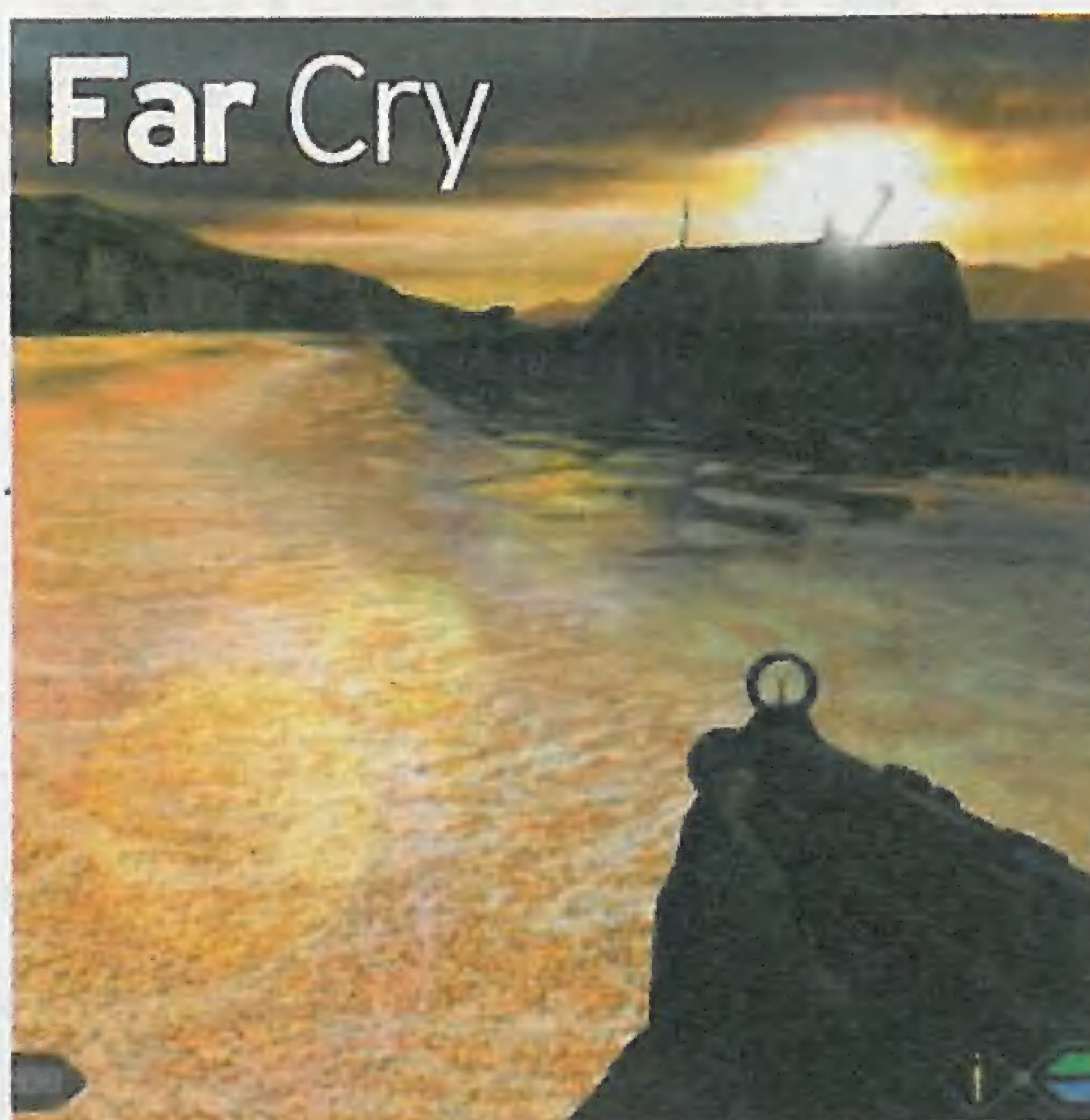
MARIUS TEPELEA

Producător..... Strategy First
Distribuitor Infogrames
Termen septembrie 2002

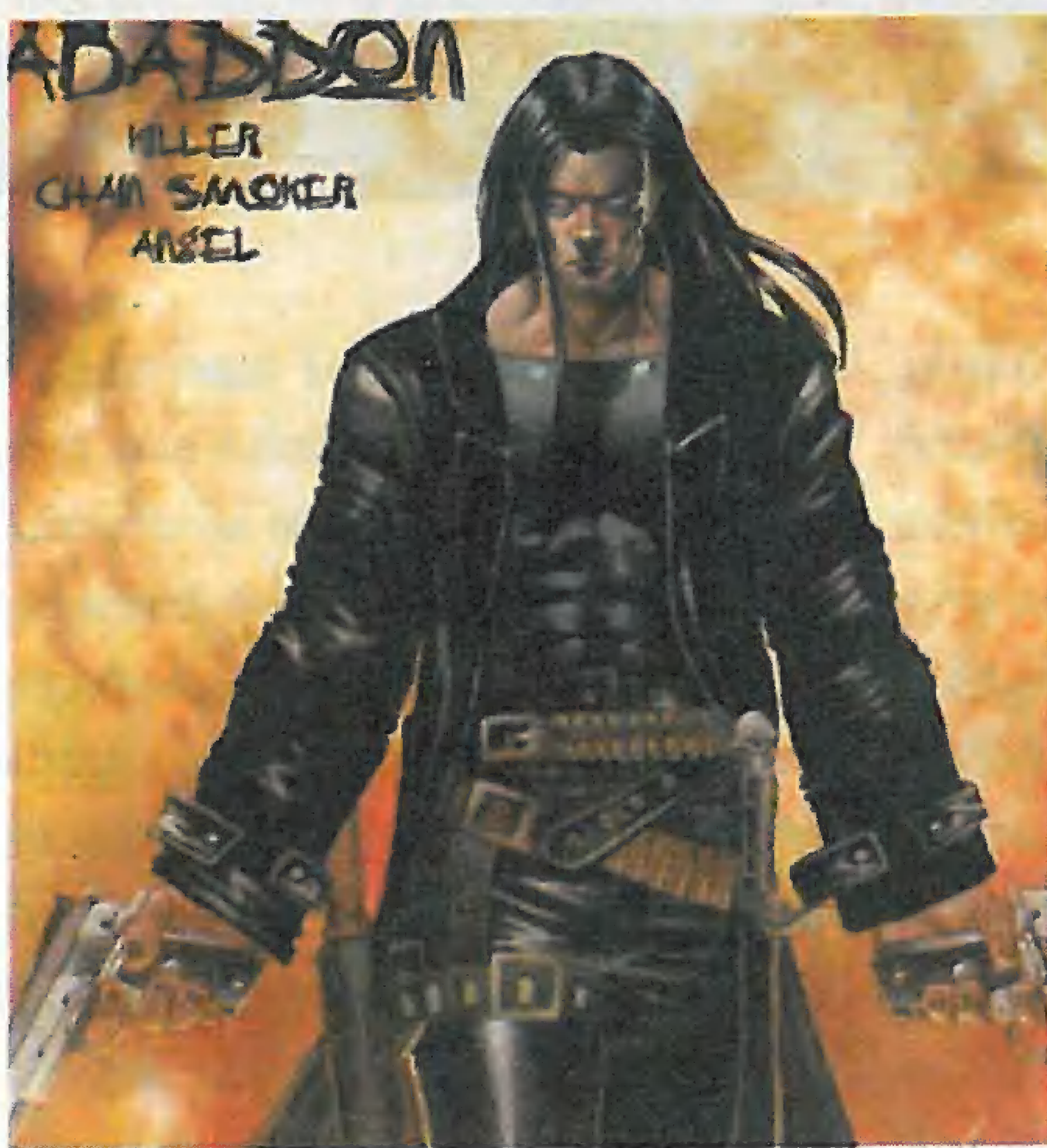
ACTION

Ego-shooter | Action-Adventure | Jump & Run

Ubi Soft a anunțat titlul oficial al noului lor shooter, **Far Cry**, joc avansat din punct de vedere tehnic, care combină acțiunea și tactica cu o grafică spectaculoasă și detalii profunde ale mediului, propulsând genul spre noi standarde. **Far Cry** este un shooter tactic în ritm alert, conținând elemente incitante inedite și lumi 3D create în vaste și detaliate areale exterioare și interioare. Jocul va impresiona prin AI-ul de ultimă oră și tehnologia mișcării personajelor, care permite recrearea celor mai credibile gesturi ale caracterelor, și prin renderizarea sunetelor 3D din mediul ambiant, suieratul gloanțelor și zgomotele de pași fiind cât se poate de realiste. Toate acestea le vom cunoaște într-o lume a viitorului apropiat, story-ul fiind SF și atingând probleme din zilele noastre, ca experimente genetice necontrolate.



Four Horsemen of the Apocalypse



3DO a anunțat **Four Horsemen of the Apocalypse**, un nou titlu de acțiune cu temă horror și un design dark conceput de renumiții creatori de comic-books Simon Bisley și Dave DeVries. Acțiunea, plasată în zilele noastre, te va pune în rolul lui Abaddon, care trebuie să găsească trei muritori – aleșii (Chosen) – care au puteri ce pot împiedica distrugerea lumii. Desigur, acest quest nu va fi ușor, căci Abaddon va înfrunța zeloți și demoni, plus cei patru călăreți ai Apocalipsei: ciuma, războiul, foametea și moartea. În **Four Horsemen**, vom avea lupte corp-la-corp, cu săbii și arme cu proiectile, alături de abilități speciale ca efectul de slow-motion din *Matrix*. Engine-ul promite o grămadă de efecte violente, inclusiv dezmembrări, sfâșierea ȧesuturilor și lovituri de grație filmate cu încetinitorul. Jocul va avea peste 18 niveluri, trecând de la lumea postapocaliptică, creată de al treilea război mondial, în adâncurile iadului. Lansarea jocului este programată pentru toamna lui 2003.

Shade: Wrath of Angels

Shade: Wrath of Angels este un third-person action-adventure cu tentă horror, dezvoltat de Black Element Software. Procesul de producție este supervizat de Bohemia Interactive, cunoscută pentru **Operation Flashpoint**. Story-ul jocului se învârtă în jurul unui enigmatic sat de munte din centrul Europei, loc ce adăpostește un secret înspăimântător atât de întunecat și de vechi, încât nu ni-l putem imagina. În acest bârlog al ororilor inimaginabile pășește "străinul" – adică tu – un personaj jumătate demon, jumătate om, sub îndrumarea Tatălui Sfânt, trebuind să deschizi această cutie plină de lucruri groaznice și să înfrunți creaturile care se află dedesubt. Arsenalul real, inamicii ireali și cele peste 70 de niveluri enorme ne fac să credem că, într-adevăr, vom avea parte de multă acțiune horror în **Shade**.



Alte știri

Condition Zero amânat

Fanii **Counter-Strike** vor fi dezamăgiți: Sierra a amânat lansarea lui **Condition Zero** până în anul viitor, încercând să ne îndulcească gustul amar al acestei amânări cu un nou filmuleț in-game, în care, timp de un minut și jumătate, putem admira faze efective de gameplay. Filmul destul de incitant ne face să credem că Valve și Gearbox au depus ceva ore de muncă.

Batman: Vengeance

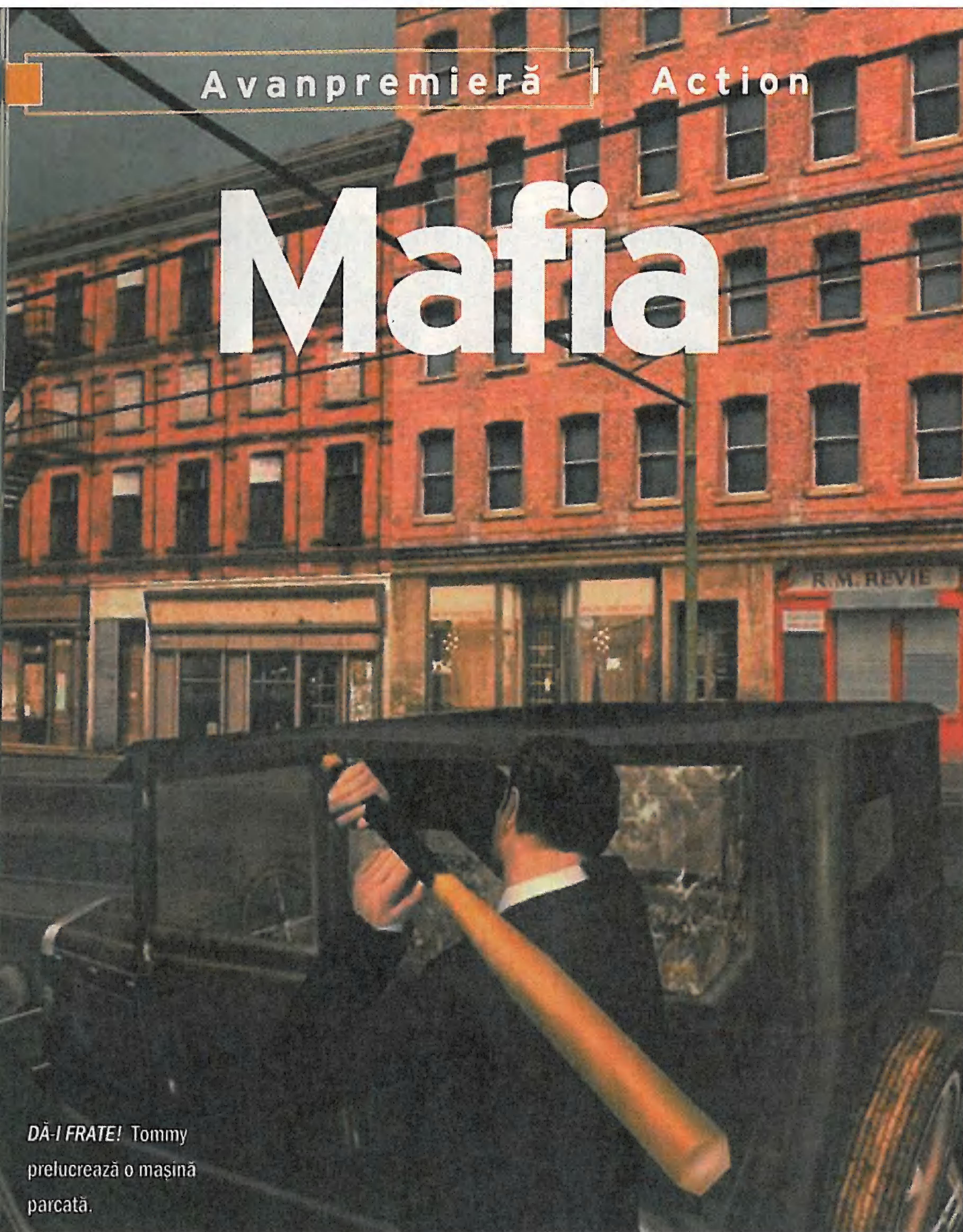
Ubi Soft a lansat demo-ul jocului **Batman: Vengeance** pentru PC, un action third-person bazat mai degrabă pe desenele animate **Batman**, foarte la modă, decât pe filme sau benzi ilustrate. Lansarea acestui demo este o reală surpriză, deoarece versiunea PC a jocului nici măcar nu a fost anunțată. Ubi Soft promite că omul-liliac va bântui pe PC-urile noastre începând din septembrie 2002.

BAROMETRU

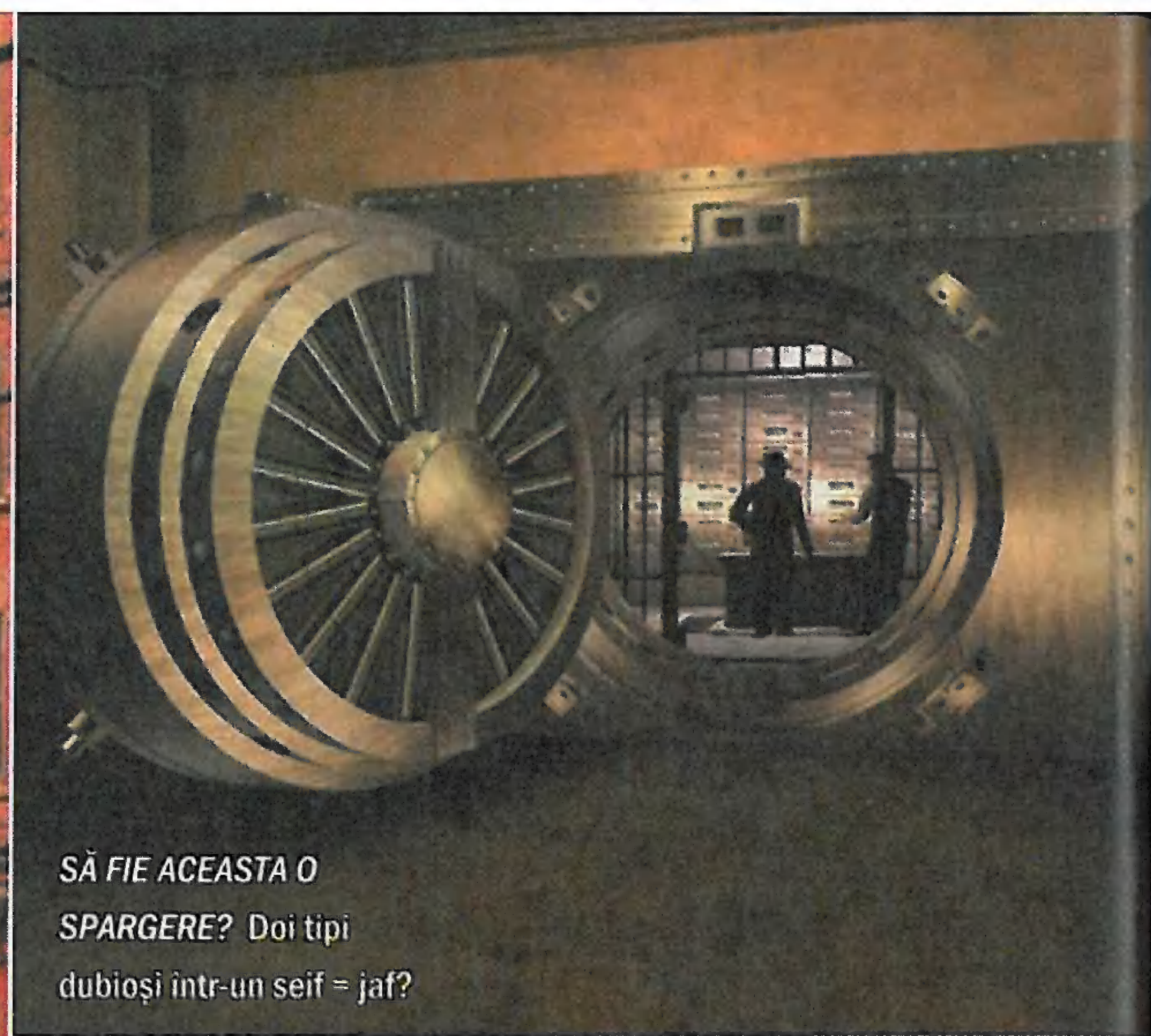
Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1 **Unreal Tournament 2003**
3D Shooter | august 2002
Infogrames
- 2 **Unreal 2**
Ego-Shooter | septembrie 2002
Infogrames
- 3 **CS: Condition Zero**
Shooter tactic | iulie 2002
Vivendi Universal
- 4 **Doom 3**
Ego-Shooter | noiembrie 2002
Activision
- 5 **Duke Nukem Forever**
Ego-Shooter | 2002
Take 2
- 6 **Mafia**
Action | trim III, 2002
Take 2
- 7 **Halo**
Ego-Shooter | trim III, 2002
Microsoft
- 8 **Hitman 2**
3D Shooter | septembrie 2002
Eidos Interactive
- 9 **NOLF 2**
Ego-Shooter | toamna 2002
Vivendi Universal
- 10 **Deus Ex 2**
Action-Adventure | febr. 2003
Eidos Interactive

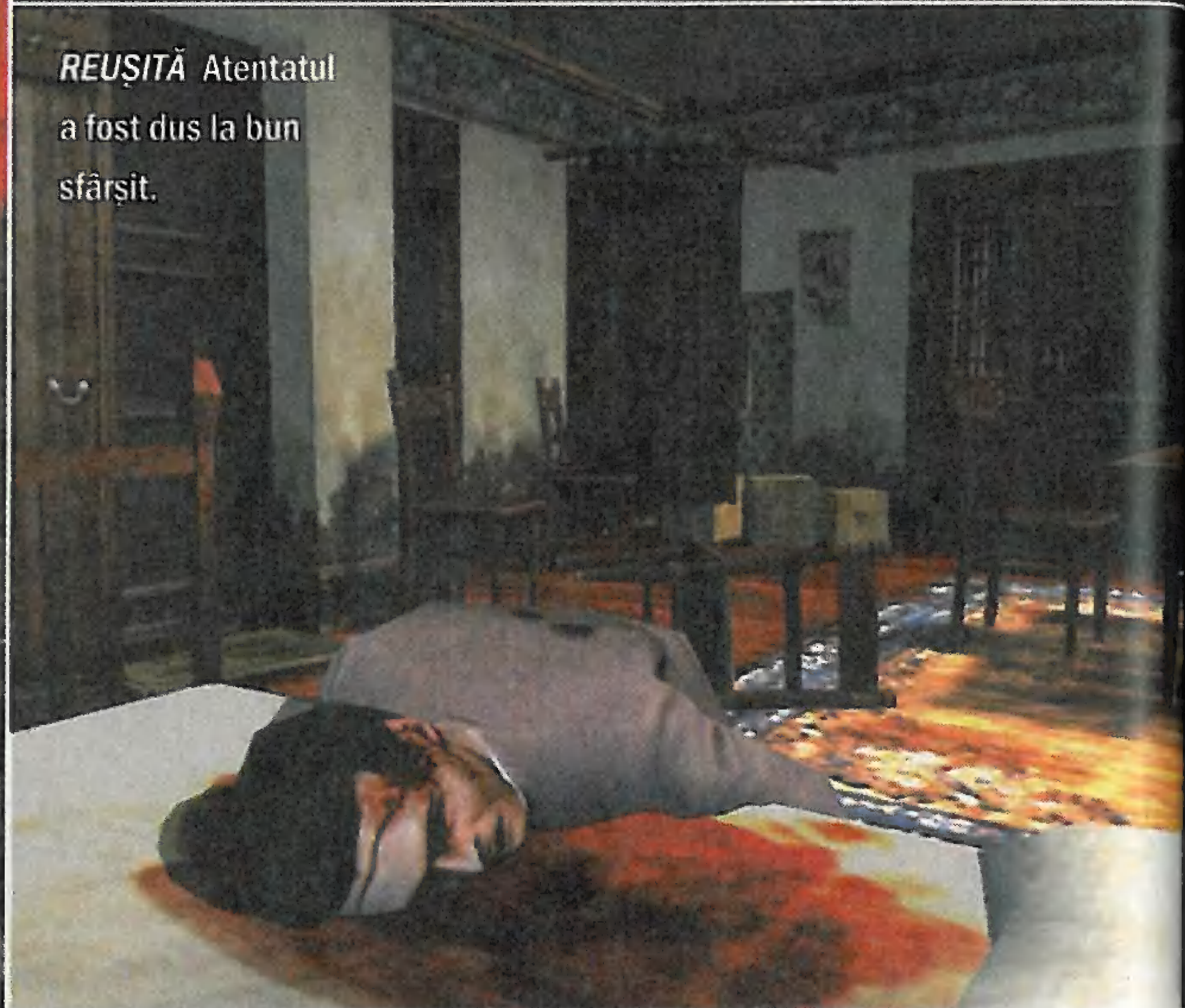
Mafia



DĂ-I FRATE! Tommy prelucrează o mașină parcată.



SĂ FIE ACEASTA O SPARGERE? Doi tipi dubioși într-un seif = jaf?



REUȘITĂ Atentatul a fost dus la bun sfârșit.

Incredibil, cât de palpitant, cât de complex și cât de arătos este Mafia.

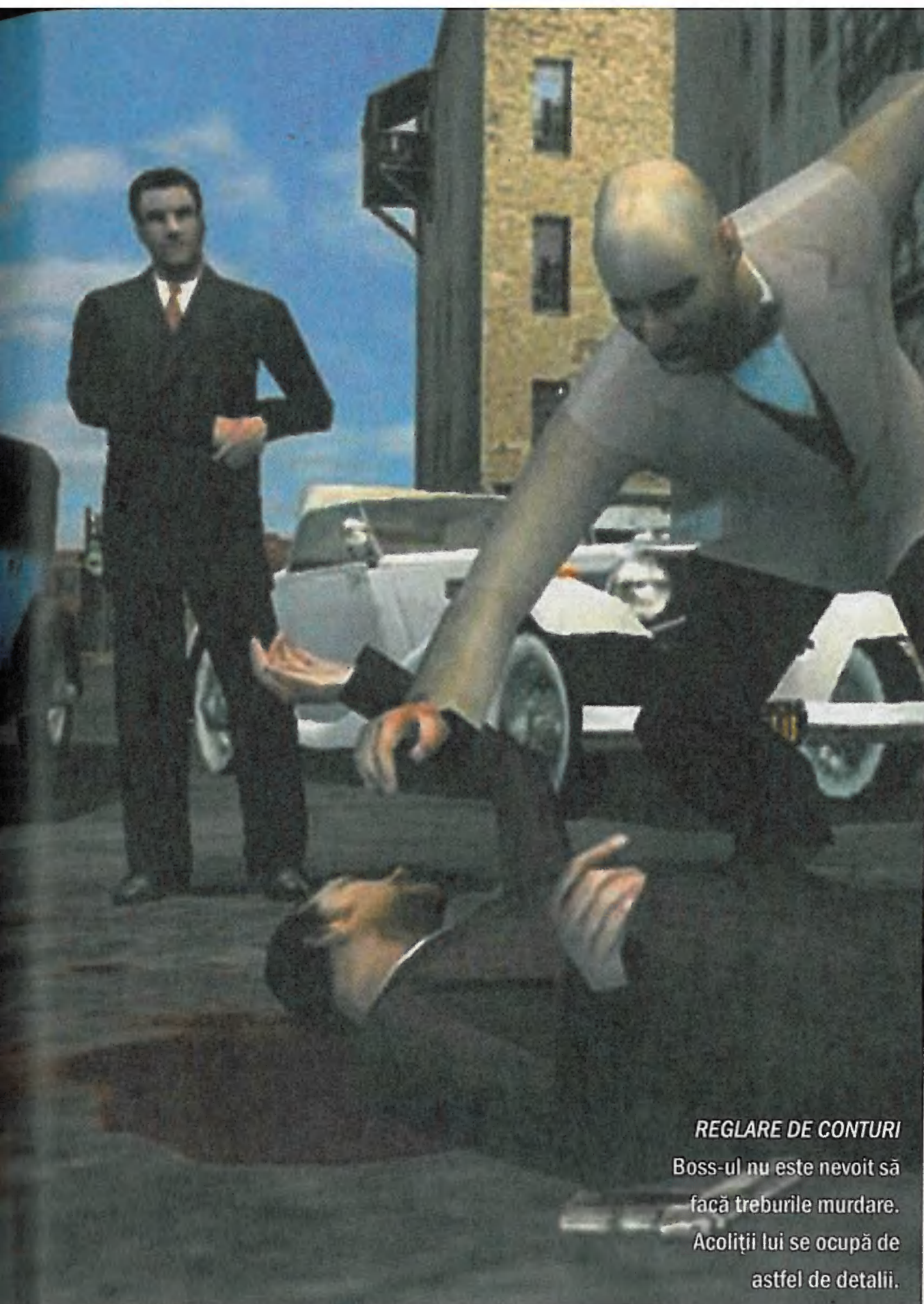
Filme precum Nașul, Goodfellas sau Carlito's Way se fac simțite în fiecare detaliu chiar și setarea camerei amintind de acestea.

Ei, cum altfel? Cum s-ar putea prezenta Mafia, altfel decât cool, altfel decât un joc special? Filme precum Nașul, Goodfellas sau Carlito's Way se fac simțite în fiecare detaliu, chiar și setarea camerei amintind de acestea. Nu ne rămâne decât să descriem ceea ce într-adevăr îți deschide apetitul pentru primul joc cu adevărat italianesc.

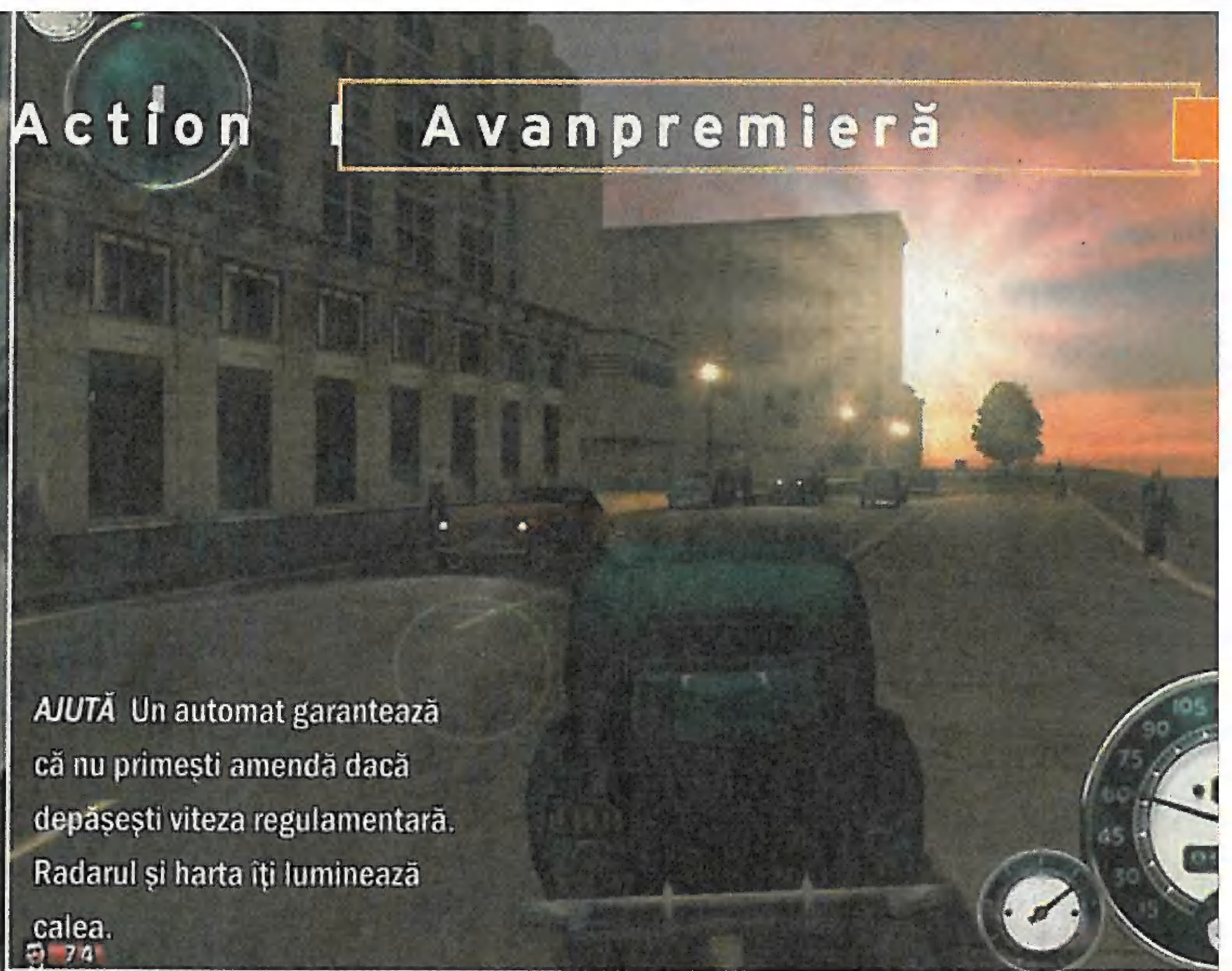
Rolul tău este cel al taximetristului Tommy. În timp ce îți irosești pauza de amiază în mașină, observând prin parbriz perechile din parc și gospodinele făcându-și cumpărăturile, o bâta de baseball se apropie de mașină! Dintr-o dată, auzi o bubuitură și cioburile geamului din stânga îți sar în urechi. Doi tipi se năpustesc asupra ta, încep să te lovească și apuci să mai auzi un schimb de vorbe între cei doi: „Asta a vrut, asta are!”. Fața îți este retușată și, după ce reușești să te ridici în picioare, mai înregistrezi o ultimă imagine, cu bâta de baseball care se îndreaptă către căpățâna ta. Astfel se încheie introducerea jocului, prezentată în filmulețul de început. Acum poate să înceapă distracția. Controlând personajul din perspectiva persoanei a treia, reușești să scapi din încăierare și o iei la sănătoasa. Genială este coloana sonoră care se aude când te pierzi pe străzile lăturalnice învecinate. În balcoane, bunicile își deapănă poveștile din tinerețe; un găinar novice încearcă, fără succes, să spargă o ușă; într-un gang, un tip își așteaptă partenera. „Da' de ce nu mai vine? Doar am spus că ne

întâlnim aici.” Pe tipa așteptată o întâlnești la distanță de un bloc mai încolo ...așteptând. Toate aceste mici întâmplări paralele (care amintesc de Pulp Fiction) se desfășoară pe ritmuri vesele de polcă. Auzi găleți rostogolindu-se, în timp ce cauți în permanență scurtături – ai prefera să stai pe loc, să asculți muzica și să dansezi. Cu atât mai mult, cu cât sunetul gramofonului vechi creează o atmosferă romantică. O săgeată verde îți indică aproximativ direcția în care trebuie s-o iei. Dacă ajungi pe o străduță înfundată, ești terminat – doar dacă nu cumva găsești vreun obiect mai acătării cu care să te aperi...

Mai târziu, o dată intrat în afacerea familiei, te regăsești îmbrăcat într-un costum elegant, la benzinăria din fața unui motel. Te rezemi, plictisit, de o mașină și faci exact ceea ce trebuie să faci un mafiot autentic, adică îți aprinzi, alene, o țigară. Și asta o faci cu atitudinea corespunzătoare: apleci

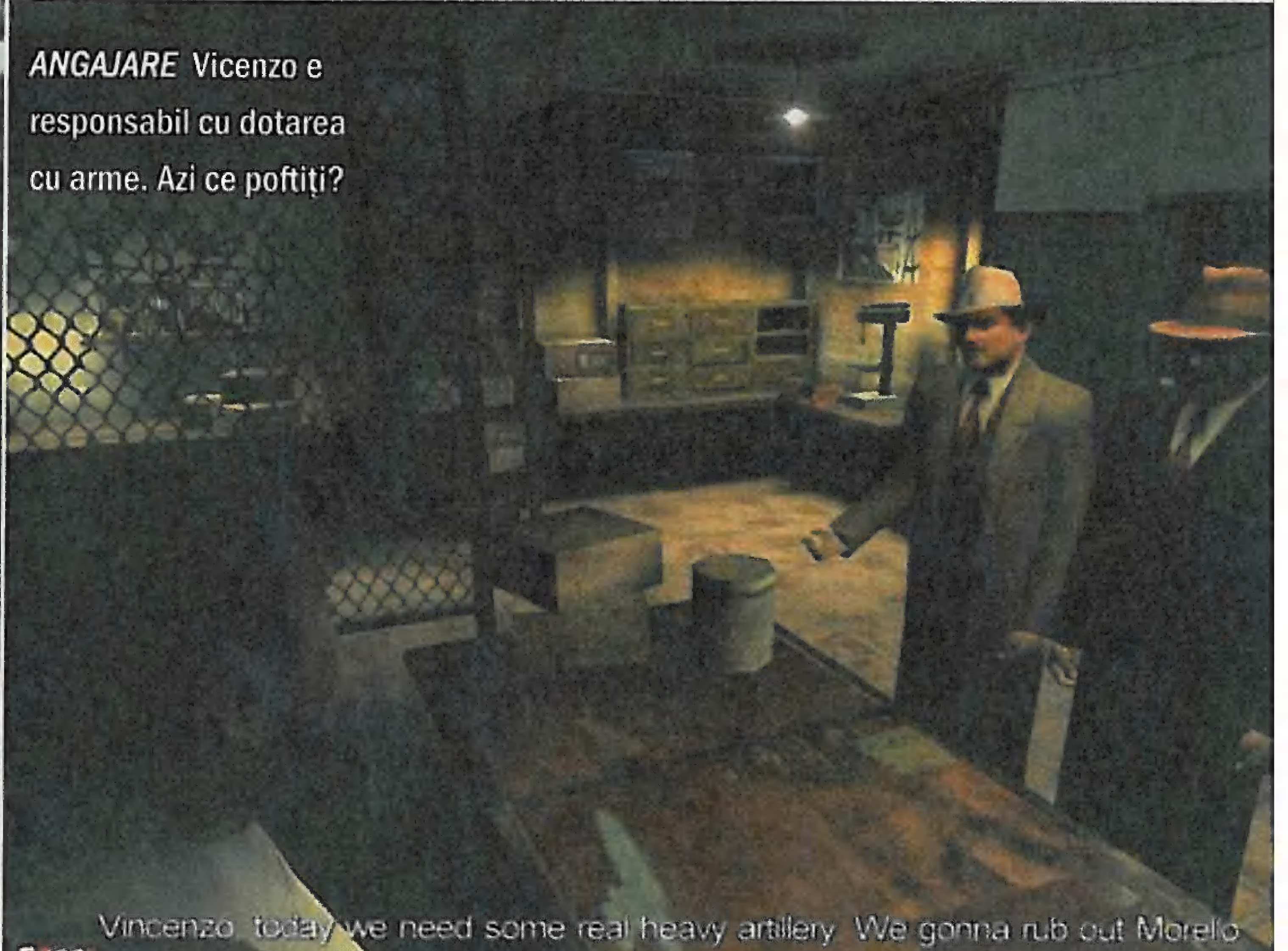


REGLARE DE CONTURI
Boss-ul nu este nevoit să
facă treburile murdare.
Acoliiții lui se ocupă de
astfel de detalii.



AJUTĂ Un automat garantează
că nu primești amendă dacă
depășești viteza regulamentară.
Radarul și harta îți luminează
calea.

ANGAJARE Vincenzo e
responsabil cu dotarea
cu arme. Azi ce poftiți?



Vincenzo: today we need some real heavy artillery. We gonna rub out Morello

capul ușor înainte, ridici ochii pentru a-ți încreți fruntea, exact cum făcea pe vremuri Marlon Brando, și apropii bricheta, încetșor, de vârful țigării. Tragi, apoi, adânc un fum și expiri ușurat. În motel, tocmai are loc o livrare de bani, acțiune desfășurată de colegul tău.

De ce regizorii lui **Mafia** își rezervă atât de mult timp pentru setare devine limpede cu o secundă mai târziu, când, brusc, se declanșează haosul: ușa zboară din țâțâni, un bărbat se împiedică de prag și cade într-o baltă de sânge. „Te duc imediat la un medic”, îl amăgești tu. Partenerul tău răspunde însă: „Banii, aceștia sunt mai importanți, du-te și adu-i”. În afară de acest rănit, mai ai încă un coleg sechestrat înăuntru. Pui așadar mâna pe un Pump-Gun uitat în portbagaj, te cațeri pe niște lăzi pentru a ajunge la balconul din spate al motelului și te streкори spre barul unde foștii prieteni de afaceri joacă biliard. Banii? Colegul? Înainte

să apuci să schițezi un gest, se aud și primele focuri de armă. Te ascunzi rapid. Acum trebuie să-ți păstrezi sângele rece, căci luptele din **Mafia** nu sunt atât de simple precum ne-au obișnuit shooterele. Atâta vreme cât tragi disperat focuri de armă, acțiunea e razantă și se desfășoară la fel ca și în alte titluri. Vine însă și momentul când ți se termină muniția și ești nevoit să reîncarci arma. Aici apare marea diferență – reîncărcarea gun-ului durează puțințel cam mult în **Mafia**! Dacă te trezești expus în mijlocul unei încăperi, totul devine o problemă al cărei final se anunță tragic.

Acțiunea jocului reprezintă punctul forte, așa cum o dovedești din când în când: în timpul unui transport ilegal de băuturi alcoolice, asiguri spatele cu un pistol-mitralieră, pe platforma de încărcare a autocamionului. Când cei din urma camionului se apropie prea tare de țeava eșapamentului, îi oprești, îi împingi de pe carosabil sau încerci să-i împuști. Vehiculele schimbă benzile rapid, se apropie periculos și îți dau bătaie de cap. Soluții: împușcă șoferul, cauciucurile sau motorul.

Alt exemplu: șofer evadat, trebuie să conduci repede. Nimerești într-o rețea vastă și întortocheată de străzi, incredibil de populate. După ce printr-o acțiune de sabotaj ai rezolvat ca motorul următorului să reziste celui pe care-l ai la dispoziție și ți-ai mărit, astfel, șansele de câștig, iei parte la o cursă infernală. Comiți o spargere de bancă, te streкори îmbrăcat adecvat la o întâlnire

politică pentru a demonstra limitele unui guvernator lacom sau arunci în aer un hotel al cărui patron te-a deranjat. Pe parcurs, intri în tot felul de conflicte ca acela când un prieten a trădat familia – îl lași să trăiască sau îl ucizi? Asemenea decizii dramatice așteaptă **Mafia** de la tine.



PRIMA IMPRESIE

Deja iubesc acest joc, înainte ca el să fie gata. Puncte slabe? Nu văd. Diferența față de **GTA**: mult mai liniar, un spațiu de joc mai restrâns, însă cu un story mai reușit și un detaliu grafic incredibil de pompos. Dacă studiezi mimica și gesturile caracterelor, îți dai seama că acestea n-au fost niciodată mai izbutite, jocul concurând serios peliculele hollywoodiene.

BOGDAN GAVRA

Producător Illusion Softworks
Distribuitor Take 2
Termen trim. III 2002



America's Army: Operations



ARMĂ MORTALĂ Dacă așa
arme se distribuie în
America's Army, atunci vrem

Guvernul Statelor
Unite tocmai a
cheltuit câteva
milioane de dolari
pe un joc PC. **Se
poate descărca
gratuit și arată...
gorgeous!**

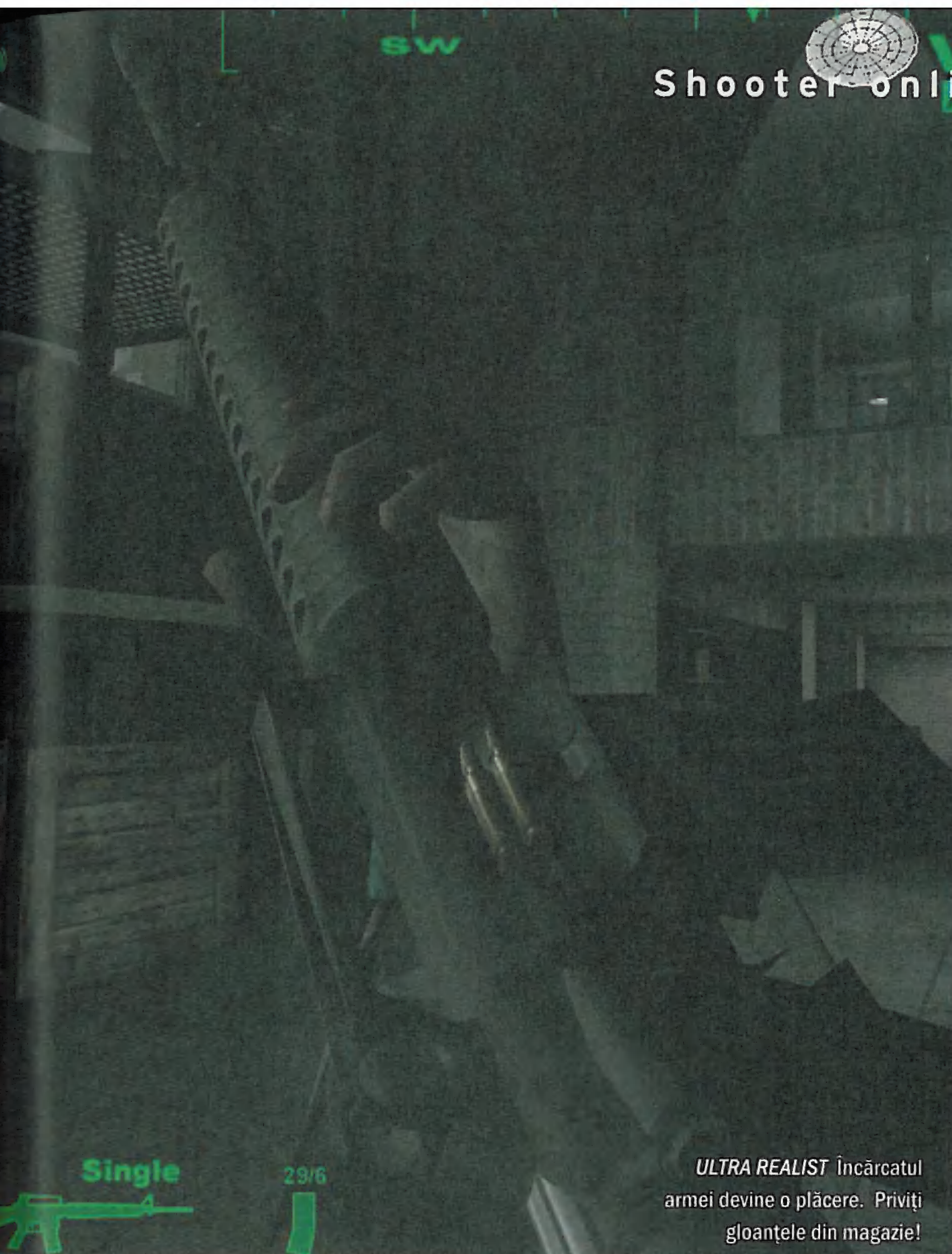
Epic Games, id Software, Raven Software – există o mulțime de companii care pot pretinde că au cea mai vastă experiență în domeniul shooterelor. Dar, deși calitatea lor de mari producători de jocuri nu poate fi pusă la îndoială, nici una dintre ele – chiar nici una – nu cunoaște shooterele la fel de bine ca armata însăși. Astfel, armata Statelor Unite, în înțelepciunea sa infinită și cu ajutorul bugetelor sale și mai infinite, s-a decis să transpună în teorie 225 de ani de practică, producând un joc cunoscut, pe bună dreptate, drept America's Army.

America's Army reprezintă, de fapt, două jocuri într-unul singur. Prima componentă se numește **Soldiers** și este, în esență, un RPG, care utilizează imagini video full-motion pentru a le prezenta jucătorilor "valorile" armatei – fiind, mai mult sau mai puțin, un instrument interactiv de marketing pentru serviciile armatei SUA.

A doua parte a jocului, cea a fanilor FPS, se numește **Operations** și este cea care a iscat recenta vâlvă de la E3, în Los Angeles, în mai anul acesta. **Operations** este un team-based shooter care utilizează impresionanta tehnologie Unreal de la Epic Games, într-o încercare de a simula diverse acțiuni militare prin care ar putea trece un soldat obișnuit. Deși te lasă să experimentezi viața cazonă fără a te înrola, nu te aștepta să scapi de țipetele sergentului în timpul instrucției. De 4 Iulie, marea

sărbătoare a Zilei Independenței în SUA, armata a lansat versiunea **AA: Operations Recon** (de probă) a jocului, care se poate descărca gratuit și care conține 10 dintre cele 19 niveluri finale ale jocului.

America's Army este, în primul rând, un joc multiplayer constituit pe plutoane adverse, la fel ca și **Counter-Strike**. Îți alegi o echipă în care intri, îți alegi arma principală și încerci să-i elimini pe băieții răi. Dar, înainte să îți se permită să activezi pe câmpul de luptă, ca orice soldat, trebuie să treci prin tabăra de antrenamente. Totuși, spre deosebire de realitate, în **Operations**, această corvoadă este un fleac. Vei crea, pur și simplu, un caracter online, alegând un canal de acces și o parolă unică, iar apoi vei participa la câteva sesiuni de instruire, în prima învățând să mânuiesti pușca cu lunetă. În mod normal, această parte a instrucției are loc între săptămâna a treia și a



Single

29/6

ULTRA REALIST Încărcatul
armei devine o plăcere. Priviți
gloanțele din magazie!



FLAMETHROWER SAU MITRALIERĂ?

Misiunile de instrucție par a fi o
distracție în toată regula.



patra de antrenamente, dar o vei putea termina în câteva minute. Aici, vei începe să apreciezi cu adevărat "puterea" grafică a engine-ului Unreal. Instrucțiile au loc în Fort Benning, Georgia, iar poligonul de trageri este o arie întinsă, în aer liber, care dă spre o regiune împădurită. La fel ca și **Operation Flashpoint**, **America's Army: Operations** îți permite să vezi în față, pe o porțiune de câțiva kilometri – numai că acest joc rulează mult mai ușor și, la drept vorbind, arată mult mai bine decât shooterul celor de la Bohemia Interactive. Destul de interesant este faptul că poți deveni trăgător de elită dacă dobori 30 de ținte și expert dacă reușești să lovești 36 dintre cele 40 de ținte. Jucătorii care dobândesc o calificare de expert vor avea dreptul să treacă mai departe la școala de trăgători de elită, unde vor învăța să tragă cu puștile M-24 și M-82. Nu toți cei care joacă **Operations** vor fi capabili să se califice pentru

școala de trăgători de elită și nu toți cei care intră într-o astfel de școală o vor și termina. Cei care sunt destul de talentați ca să o facă însă vor face parte dintr-o elită de câțiva jucători, care vor ajunge, de fapt, să joace împotriva altora, online, folosind oricare dintre puternicele puști de trăgători de elită, M-24 sau M-82, și devenind, astfel, jucători-cheie în cadrul unui pluton.

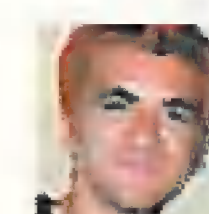
Înainte de a te putea mișca online și a-ți încerca puterile împotriva altor jucători, va trebui să treci prin MOUT (Military Operations in Urban Training), unde vei învăța să combini toate abilitățile pe care le-ai dobândit. Versiunea de probă a jocului **Operations** va avea șase hărți multiplayer diferite, pe care va trebui să le parcurgi pe rând, ca să poți accede mai departe la celelalte cinci. Aceasta este o versiune îmbunătățită a antrenamentului MOUT offline, însă aici te vei confrunta cu oponenti umani, care gândesc și respiră – și nu cu niște bucăți de carton. Ultimele cinci hărți multiplayer sunt operațiuni "reale", cu focuri de armă. Ele sunt construite după shooterile obișnuite, în sensul că jucătorii se vor împărți în două echipe, și fiecare echipă va trebui fie să se apere, fie să o atace pe cealaltă. Este interesant de observat, totuși, că nici o echipă nu va fi constituită din teroriști, ambele fiind formate din soldați americani.

Producătorii spun că vor continua să actualizeze și să

lanseze niște misiuni suplimentare pentru **America's Army**, iar unele dintre acestea vor include o academie de piloți, operațiuni în cea de-a 82-a Divizie Aeriană, o academie de jandarmi și operațiuni în al 75-lea Regiment de Jandarmi. Nu este greu de observat potențialul lui **Operations** de a deveni shooterul online preferat, în dauna lui **Counter-Strike**.

TEAM-BASED

Succesul
depinde mult
de planificare.



PRIMA IMPRESIE

Internet Café-urile noastre vor profita cel mai mult de pe urma naivității unchiului Sam – auzi tu, shooter multiplayer gratis!? În sfârșit, va fi înlocuit bătrânul Counter-Strike. Sau nu?

CIPRIAN TORJ

Producător United States Army
Distribuitor United States Army
Termen trim. III 2002

Y-Project

DOVADA MUNCII
Arealele exterioare îți
rețin atenția, dar sunt
prea rare în joc.

Dacă ți-e scârbă de păianjeni, furnici și omizi, nu e de tine: **ego-shooterul nemțesc în mantie Unreal eliberează insectele uriașe.**

Să mai stai pe gânduri sau pur și simplu să lovești? În genul de acțiune e vorba tocmai de diferența dintre ego-shootere și action-adventures. De ce să nu fie incluse ambele elemente într-un singur joc? Și tocmai acest lucru s-a întrebat șeful echipei de producție Westka, Thomas Schäfer. Imediat s-a născut și ideea **Y-Project**. PC Games a trecut cu lupa peste spectacolul de acțiune oferit în studiourile din Köln. Momentan, acest studio promovează dezvoltarea unui mixaj de genuri inovatoare care să cuprindă câte ceva din: action-adventure, RPG și shooterele tactice pentru ca întreaga desfășurare să nu difere doar prin detaliul grafic impresionant de ceea ce prezintă concurența. Chiar dacă povestea nu va intra în posesia unui premiu de originalitate. În viitorul îndepărtat, niște insecte uriașe, pe

jumătate inteligente și însetate de sânge, preiau o planetă-colonie a oamenilor. De unde vin acești gândaci? Și care e cea mai bună posibilitate de a scăpa de ei? Acesta este scheletul unui puzzle în fața căruia te afli în rolul unui James Bond futurist. Deși povestea pare normală la început, vei fi totuși întâmpinat de câteva surprize: „Punctul culminant îl reprezintă încheștarea celor două fracțiuni rivale care se luptă pentru preluarea puterii în colonie: oameni de știință și armata. În funcție de tabăra pentru care optează jucătorul, jocul se desfășoară în mod diferit.” Astfel, Thomas Schäfer se referă la cel mai tare feature din **Y-Project**.

În decursul jocului, ambele tabere încearcă neconștient să te atragă de partea lor. Doar în cel din urmă act trebuie să juri loialitate; până acolo, poți să te muți înaintea fiecărei misiuni pe frontul pe care dorești să acționezi. Chiar dacă misiunile se mai aseamănă din când în când, calea către succes se desfășoară de fiecare dată altfel, în cel mai real sens al cuvântului: cei învățați au în arsenal într-unul dintre niveluri un extincător, cu care protagonistul poate stinge incendiile din calea sa. Soldații posedă arme cu laser cu care pot deschide un tunel. La modul general, te așteaptă mai multă acțiune de partea militarilor. De cealaltă parte, cea a oamenilor

de știință, va trebui să-ți mai bați capul din când în când. Spre exemplu, un ventilator îți blochează calea printr-o conductă de aerisire. Dacă tai sursa de energie, poți trece de ventilator, însă nu și de piedicile care urmează. Singura șansă e să recuperezi curentul, să intri repede printre palele rotative și să te lași purtat apoi de curentul de aer. Dacă ești vreun Rambo amator, designerii de nivel "nu-ți pun nici un obstacol în cale" – vei trece automat prin sistemul de conducte. Dar nu-i nimic, la ieșire te întâmpină numaidecât un grup de gândaci care nicidecum nu vin cu gânduri pașnice. Nu doar puzzle-urile și căile lor de rezolvare, ci și armele celor două fracțiuni sunt diferite. E clar că vei avea parte de mai multe explozii de partea luptătorilor. Capetele luminate au la îndemână alte șmecherii, cum ar fi, spre

BUG HUNTER Gândacul mutant își ia imediat rămas-bun de la rude și se îndreaptă spre raiul insectelor.

ZĂMBIȚI, VĂ ROG! Caracterele arată incredibil de plastic și exprimă o personalitate individualizată; totul mulțumită tehnicii de bump mapping, dezvoltată de Westka.

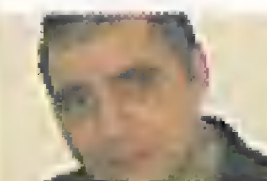
exemplu, posibilitatea de congelare a adversarilor. Cu cât lucrezi mai mult pentru una dintre fracțiuni, cu atât primești mai multe upgrade-uri pentru arma ta. La urmă, dintr-un pistol cu calibrul de 9 mm cu care ai început, ajungi să porți în brațe un aruncător de rachete destul de serios. Doar dacă te muți des dintr-o tabără într-alta vei avea parte de avantajele ambelor fracțiuni.

Două fracțiuni încearcă să iasă învingătoare. Înaintea fiecărei misiuni, poți schimba frontul de luptă și poți urma, astfel, două căi diferite ale jocului.

Precum într-un RPG, caracterul tău se dezvoltă pe parcursul jocului. Pe lângă misiunile care țin permanent povestea și care ar trebui să garanteze 40 de ore de joc, există o sumedenie de subquest-uri, care asigură acumularea de experiență. Altfel, spre deosebire de cele mai multe dintre titlurile shooterelor, nu te strecoți dintr-un nivel în celălalt în mod liniar; de fiecare dată, poți vizita scene diferite. Așa găsești misiuni noi, stai de vorbă cu caracterele controlate de PC sau te distrezi cu alte câteva mini-jocuri planificate. Mai vizitezi și câteva areale exterioare străine, însă cea mai mare parte a timpului o vei petrece în uriașa capitală a coloniei. Aceasta

seamănă cu New York-ul viitorului în concepția regizorului peliculei Fifth Element, ridicându-se în înălțimi amețitoare. Undeva în adâncuri, în beciurile întunecate și părăsite ale unei lumi dominate de dezordine și anarhie, vegetează cei slabi din punct de vedere financiar, iar mai sus, în palatele pline de lux, își petrec viața cei bogați. Fiecare NPC capătă din partea producătorilor o față individuală comică și îmbrăcăminte adecvată. Baza performanței grafice o reprezintă cea mai nouă versiune a engine-ului Unreal, pe care maeștrii programatori din echipa Westka îl finisează și îl dezvoltă în continuare. Pare-se că designerii de nivel nu lucrează economicos cu poligoanele. Încăperile tipice genului sunt elemente tabu, fiecare perete fiind lucrat din boltări și înfrumusețat cu cabluri și cu texturi de rezoluție mare. Însă, chiar dacă tehnica e impunătoare, nivelurile nu conving prin atmosferă. Peisajul nu este cursiv și încheat, ci parcă s-ar

compune dintr-o colecție de obiecte 3D. Nici insectele monstruoase nu par a fi prea înspăimântătoare. Cine să se sperie de un gândac de Colorado devenit uriaș? Oricum, cei de la Westka mai au la dispoziție un an pentru a transforma colonia în ceea ce promite acest joc. În privința adversarilor, producătorii par a se afla pe calea cea bună. Și acest lucru reiese clar din câteva schițe care nu au fost făcute publice și care promit o întorsătură interesantă a intrigii.



PRIMA IMPRESIE

Aventură, RPG, ego-shooter, două căi diferite de rezolvare, tehnică brillantă – totul sună a Doom 3 și Unreal 2. Cu toate astea, personal, nu mă atrag nici monștrii, nici atmosfera, cu toată tehnica impresionantă.

BOGDAN GAVRA

Producător Westka
Distribuitor necunoscut încă
Termen vara lui 2003

Avanpremieră

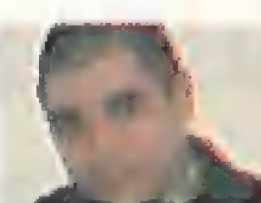
Action-Adventure

Cold Zero

Tehnica de manipulare genetică se transformă într-o meserie ciudată pentru biologii cu puțină fantezie. Poți obține oi cu două capete sau poți distruge lumea.

La Hollywood s-a descoperit, în urmă cu câțiva ani, valoarea acestei teme pe piață. Pe atunci, fiecare erou de acțiune băjbăia de ici, colo și chiar până la Timbaktu pentru a măcelări teroriști. Ceea ce în fabrica visurilor este uitat deja, **Cold Zero** încearcă să retrezească la viață. Protagonistul, John McAffrey, nu prea le are cu biologia, nici în clin, nici în mănecă. Fostul lunetist al unei unități anti-tero își conduce propria firmă de securitate și mai rezolvă câte o treabă sau două ale mafiei. Într-una dintre aceste treburi ajungi într-un laborator BioResearch unde va trebui să furi un virus periculos. Ghicește acum cine vine în vizită pentru o mică baie de sânge? În mod natural, e vorba de teroriști. În căutarea celor care stau în spatele acestei acțiuni, te năpustești prin peisaj și-l controlezi pe un McAffrey nervos – grafica ne amintește oarecum de **Neverwinter Nights**. Se recunoaște izul RPG-ului de-a lungul celor 16 misiuni: de cele mai multe ori, nu merită să intri în bătaia focurilor de armă căci așa nu rezolvi mai nimic. E mai bine sau mai util să te furișezi pe lângă paznici și să culegi diferite obiecte pentru a le administra în propriul inventar. Dacă e să ajungi la schimb de focuri, anti-eroul McAffrey are de ales dintr-un arsenal de peste 100 de arme și cuțite. Multe situații ale jocului oferă căi diferite de rezolvare a acestora. Dacă vrei să pătrunzi într-o clădire bine apărată, poți să-ți croiești drum cu arma – fără a te speti prea mult – sau poți, în mod alternativ, să alegi calea liniștită de pătrundere pe ușa din spate, pe

furiș. Vei păstra tot timpul o privire generală adecvată, datorită sistemului de cameră bine pus la punct. Acest sistem îți permite și planificarea minuțioasă la începutul oricăreia dintre acțiuni – salutări de la **Commandos 2**. Drago Entertainment pune accentul pe atmosferă, scenele fiind un amestec între **Lethal Weapon** și **Mission: Impossible**. Implicit, ar ieși un film bun, dacă nu uităm tematica genelor și a mutantilor.

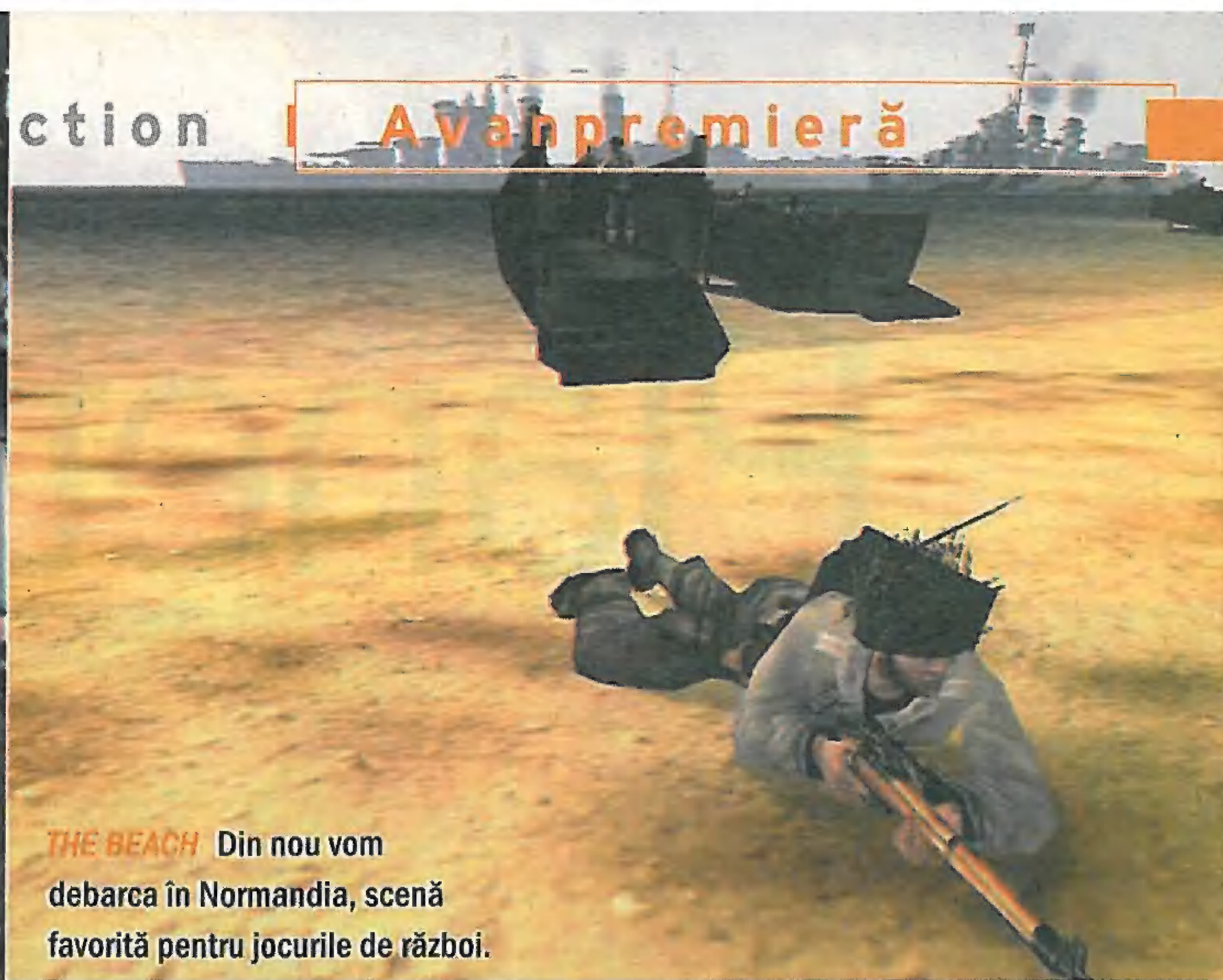
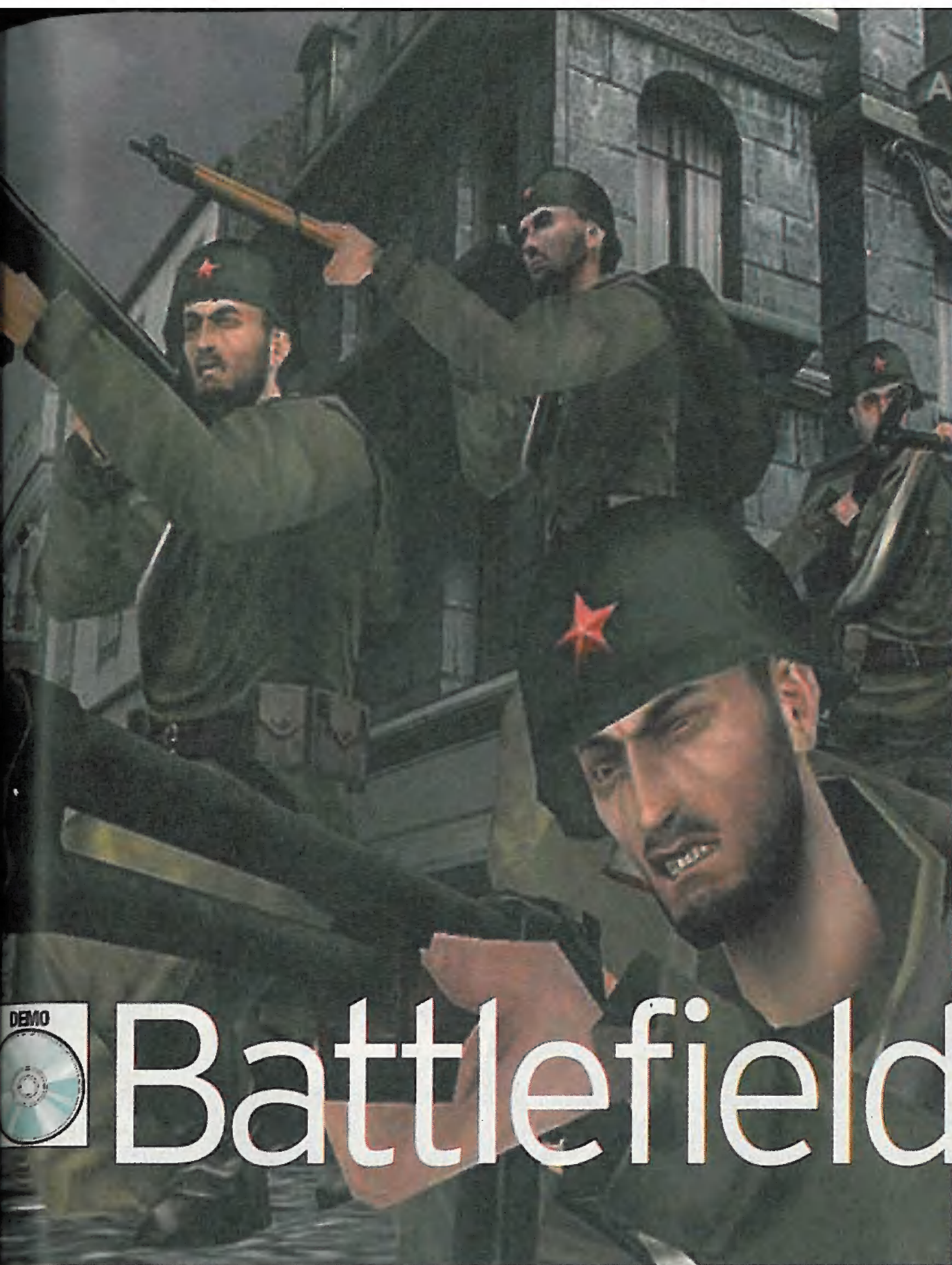


PRIMA IMPRESIE

*Cold Zero are ceva potențial. Dacă story-ul nu te zăpăcește și dacă jucătorul păstrează acțiunea în mână, s-ar putea să avem de-a face cu un **Deus Ex** pentru prietenii perspectivei izometrice.*

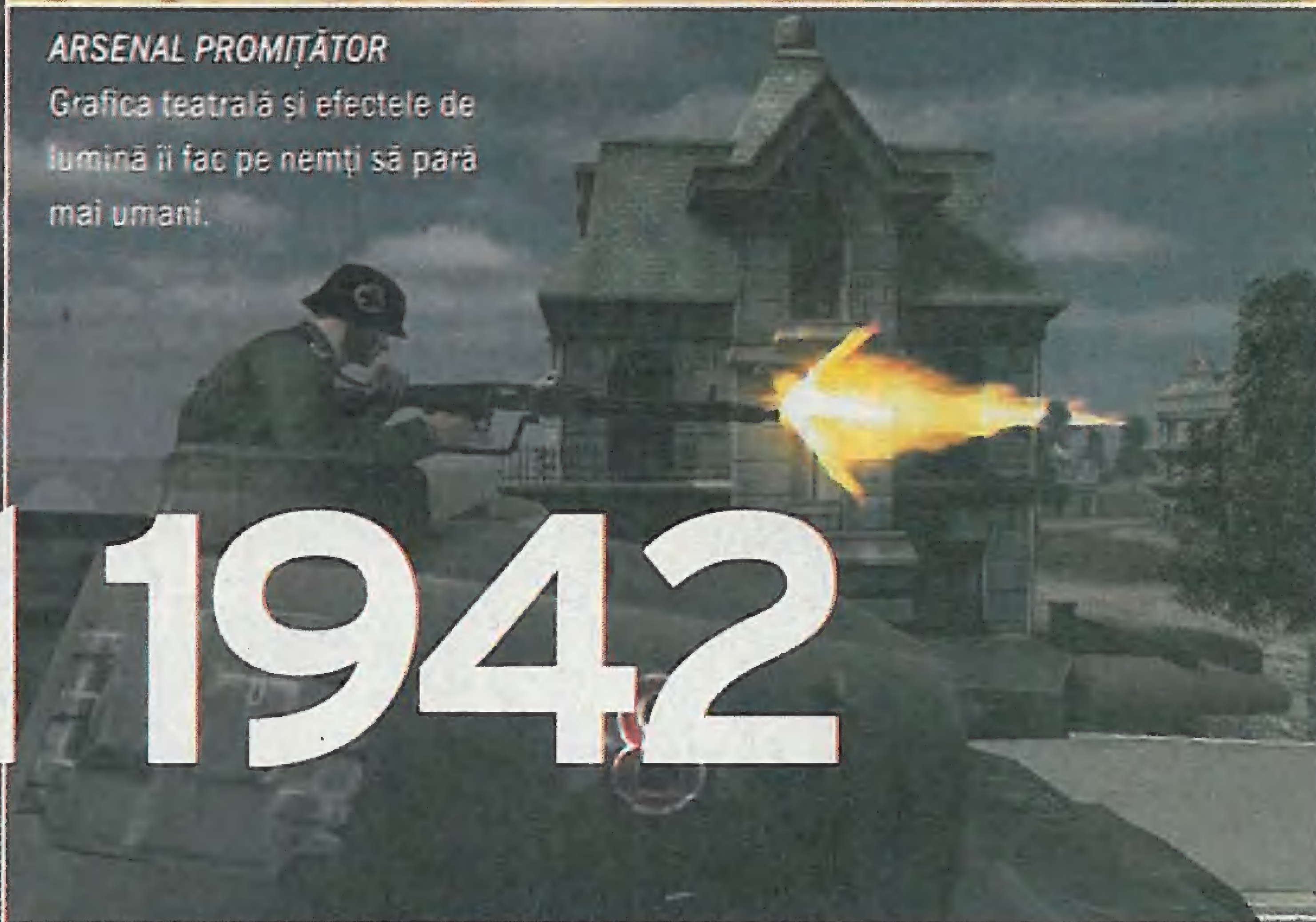
BOGDAN GAVRA

Producător Drago Entertainment
Distribuitor Jowood
Termen septembrie 2002



THE BEACH Din nou vom debarca în Normandia, scenă favorită pentru jocurile de război.

ARSENAL PROMIȚĂTOR
Grafica teatrală și efectele de lumină îi fac pe nemici să pară mai umani.



Battlefield 1942

Debarcarea din Normandia este reeditată de Battlefield 1942. **Va fi mai palpitantă decât cea din Medal of Honor?**

Iată că avalanșa de jocuri cu teme din al doilea război mondial continuă, în ultimii doi ani asistând la un bombardament în toate genurile, de la strategie și simulatoare, cu **Sudden Strike** și **IL-2 Sturmovik**, până la recente shootere **Return to Castle Wolfenstein** și **Medal of Honor: Allied Assault**. Și, cum liniile de producție ale marilor developeri încă mai merg pe teme de război, se pare că numărul jocurilor "cu nemici" este interminabil.

Din fericire, **Battlefield 1942** promite a fi destul de distractiv și, chiar dacă ar putea părea ușor inferior unor titluri ca **Wolfenstein** sau **Medal of Honor**, jocul ar putea, în cele din urmă, să ofere mult mai mult, avantajat fiind și de performanțul engine Refractor 2. După cum probabil că v-ați dat deja

seama, **Battlefield 1942** va permite jucătorilor să lupte în diverse misiuni, precum debarcarea din Normandia (vom avea termen de comparație cu **MoHAA!**), parașutările din Arnhem, bătălia de la Midway, asediul din Tobruk sau lupta cu masivul tanc Kursk. Cu toate acestea, chiar mai important decât locațiile și decorurile este ceea ce poți face pe fundalul acestora – 35 de vehicule vor fi disponibile, printre acestea numărându-se tancuri, jeep-uri și APC-uri pe uscat; avioane de vânătoare și bombardiere în aer; distrugătoare pe mare, ba chiar și submarine sub aceasta. Este o desfășurare de forțe impresionantă, întărită de un arsenal de 19 arme diferite, de la pistoale, puști pentru trăgătorii de elită și mitraliere la bazooka, mine, aruncătoare de flăcări și arme grele. Deși **Battlefield** va oferi un single-player cu bots, el are mai multe în comun cu titluri ca **Tribes 2** și **PlanetSide** (care urmează să apară), deși, în loc să participe la măceluri încorsetat în costum futurist, poate vei escorta un stol de bombardiere cu care camarazii tăi distrug sistemele defensive inamice de pe o navă de luptă. La fel ca în **Tribes 2**, până la 64 de jucători pot lupta pe o hartă, unele fiind late de 4 km. Pentru a adăuga o aromă de **Team Fortress** la acest cocteil, jucătorii își vor putea alege o clasă ca Assault, Medic,

Scout, Engineer, iar ca moduri vor avea Team Deathmatch, Capture the Flag, Cooperative și Conquest – în care echipele trebuie să cucerească și să mențină anumite zone, diminuând, astfel, din "viețile" și respawn-urile adversarilor. Datorită acestei acțiuni de echipă, **Battlefield 1942** pare să asigure câteva ore plăcute de joc.



PRIMA IMPRESIE

Battlefield 1942... deja îmi frec palmele de nerăbdare. Un concurent pentru Medal of Honor este întotdeauna bine venit, mai ales când modul multiplayer este atât de promițător și se bazează pe un engine performant.

CIPRIAN TORJ

Producător Digital Illusions
Distribuitor Electronic Arts
Termen septembrie 2002

PlanetSide



CÂTĂ FRUNZĂ ȘI IARBĂ
Armatele numeroase vor da
savoarea luptelor online.



VEHICULE Jucătorii pot utiliza
vehicule, transportoare,
avioane și tancuri futuriste.



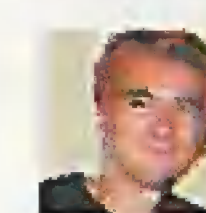
ARME ȘI ARMURI Arsenalul
variat și echipamentele
complete ne pun pe gânduri.

Ideea unui shooter multiplayer online de dimensiunile MMORPG-urilor **este pusă în practică de Sony Online Entertainment.**

Fiind anunțat la sfârșitul anului 2000, jocul **PlanetSide** de la Sony Online Entertainment a fost conceput în așa fel, încât să reprezinte pentru FPS-uri ceea ce este **EverQuest** pentru RPG-uri. Primul concept **PlanetSide** propunea un decor futurist și provoca sute de echipe una împotriva celeilalte, în încercarea de a-și captura reciproc bazele și de a-și extinde teritoriile. Jucătorul se lupta cu un arsenal variat, care cuprindea toate tipurile de vehicule. Ideea unui shooter multiplayer online era una ușor de imaginat, dar care s-a dovedit infinit mai greu de realizat. Am văzut jocul în lucru acum aproape un an, dar de atunci, Sony i-a amânat lansarea până în prima parte a anului 2003. Producătorul Dave Georgeson, care s-a mutat la Sony de la

Dynamix, unde s-a ocupat de proiectarea jocului **Tribes 2**, a oferit, de curând, noi detalii despre **PlanetSide**. Întârzierea se explică, pur și simplu, prin timpul de creare mult mai lung decât cel programat inițial, Sony Online preferând amânarea lansării pentru a nu scoate un joc prost pe o piață exigentă. Premisa fundamentală nu a fost schimbată – război global pe 10 continente, cu mii de caractere jucând toate rolurile necesare pentru a dobândi victoria pentru imperiul lor. Însă au fost modificate câteva detalii, muncindu-se mult la crearea unor sisteme care să mențină jucătorii implicați într-un război extins, dar și a unor sisteme economice și a unei reorganizări a zonelor strategice. Există acum trei imperii care se luptă pentru preluarea controlului acestei lumi, dar s-a renunțat la clasele de caractere, fiecare personaj dobândind experiență în lupte, ea fiind apoi convertită în arme, vehicule și skill-uri. Jucătorii sunt obligați să se specializeze într-o direcție, creându-se, astfel, treptat, "clase", pe măsură ce aceștia aleg să fie experți în arme grele, lunetiști, piloți pe bombardiere, asasini, hackeri etc. Ideea este ca fiecare să se perfecționeze pe parcurs și tot ceea ce contează în joc este priceperea și modul în care mănuieste

arma, nu statisticile. Rămâne de văzut câți gameri vor accepta să plătească lunar pentru a juca **PlanetSide**, când ei joacă de ani de zile, gratuit, jocuri ca **Tribes 2**, **Counter-Strike**, **Quake III** și **Unreal Tournament**.



PRIMA IMPRESIE

Adevărul este că aștept cam de mulțisor un MMOFPS – așa cum l-am botezat pe loc. Deja mă imaginez în pielea unui lunetist al imperiului cutare, participând la lupte cu mii de combatanți. Un război mondial virtual...

CIPRIAN TORJ

Producător Sony Online Ent.
Distribuitor Sony Online Ent.
Termen trim. I 2003

ADVENTURE

RPG | Adventure

Neocron

Neocron este un MMORPG cu tematică SF, care te va teleporta într-o lume post-apocaliptică în care oamenii încearcă să refacă lumea distrusă de războaie și poluare. Neocron este unul dintre marile centre, construite în mijlocul teritoriilor distruse. Luptele care se desfășoară din perspectivă 1st person au fost combinate cu elemente preluate din RPG-urile clasice. Pe parcursul generării caracterului, vei putea alege dintre patru meserii: călugăr cu capacități telepatice (PsiMonk), Tank, spion sau detectiv privat. Orașul amintește de atmosfera simțită în filme ca Blade Runner sau jocuri ca Deus Ex.



Misiunile joacă cel mai important rol: vei putea alege dintre misiuni single, generate la întâmplare, sau misiuni "de clan", pe care le primești de la gruparea căreia îi aparții.

Shrouded Isles

Astfel se intitulează noul expansion pack pentru arhicunoscutul MMORPG Dark Age of Camelot. Producătorii de la Mythic au introdus, pe lângă un nou engine grafic, trei continente neexplorate, o nouă rasă și două clase de jucători pentru fiecare ținut. Printre schimbările majore se numără modificarea interfeței și a muzicii. Hibernia va primi ca add-on insula HyBrasil, ținutul Albion va primi insula Avalon, iar Midgard va primi ținutul Troll Fathers. Rasele noi se leagă de aceste ținuturi: în Hibernia, vei întâlni Sylvanienii, humanoizi cu un ten foarte deschis, în Albion te vor întâmpina așa-numitele Inconnu, creaturi mici cu niște capete enorm de mari, iar în Midgard vei avea de-a face cu Valkyni, care seamănă mai degrabă cu animale decât cu ființe umane.



Prince of Qin

Titlul ascunde un nou action-RPG, asemănător cu Throne of Darkness sau Diablo. Intri în pielea lui Fu Su, fiul împăratului Chinei, din dinastia Qin. Jocul se desfășoară în epoca în care faimoșii luptători de teracotă au fost descoperiți în mormântul primului împărat. Prințul Fu Su a avut un conflict cu tatăl său, din anumite motive politice, și a fost trimis în exil, pentru a supraveghea construirea Marelui Zid și pentru a apăra țara de invadatori. Succesele militare pe care le-a obținut i-au adus faimă și popularitate între oameni. Povestea deviază de la realitatea istorică în momentul în care Fu Su este anunțat de moartea tatălui său și pornește o investigație pe cont propriu.

Alte știri

Icewind Dale II Gold

Spre marea bucurie a fanilor genului RPG, Black Isle a anunțat terminarea versiunii finale a mult așteptatului Icewind Dale II. Conform declarațiilor distribuitorului, jocul va apărea pe rafturile magazinelor doar în septembrie. Motivul întâzierii este încă necunoscut. Cei nerăbdători pot procura cele mai noi screenshot-uri, patch-uri și videouri de pe site-ul oficial: <http://icewind2.blackisle.com>.

500 de mod-uri

Ultima creație a celor de la Bioware, Neverwinter Nights, a obținut un succes rar întâlnit. Astfel că s-au realizat deja peste 500 de mod-uri pentru acest superb RPG. Majoritatea acestora sunt niveluri multi-player, dar vei găsi misiuni single, arme și armuri noi, chiar și un patch care permite personajelor tale să aibă relații intime. Cei interesați pot să viziteze site-ul <http://nwn.bioware.com/downloads/modules.html>.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **Icewind Dale 2**
RPG | septembrie 2002
Black Isle
- 2 **Gothic 2**
RPG | octombrie 2002
Jowood
- 3 **Broken Sword 3**
Adventure | august 2003
Revolution
- 4 **World of Warcraft**
Online-RPG | noiembrie 2003
Vivendi-Universal
- 5 **Star Wars: Galaxies**
Online-RPG | decembrie 2002
Lucas Arts
- 6 **SW: Knights of the Old Republic**
RPG | februarie 2003
Lucas Arts
- 7 **Simon the Sorcerer 3**
Adventure | a apărut
Vivendi-Universal
- 8 **Runaway**
Adventure | t. necunoscut
necunoscut
- 9 **Lionheart**
RPG | decembrie 2002
Reflexive
- 10 **Full Throttle 2**
Adventure | august 2003
Lucas Arts



Eve

STEUA FĂRĂ NUME

Peisajul cosmic este
excellent redat de engine-ul
grafic al jocului

Jocul va oferi fanilor
genului MMORPG cu
tematică SF un univers
vast și inovații
palpitante, elemente
care pot populariza
conceptul.

**Jocul se desfășoară
pe planeta Eve,
a sistemului solar
New Eden.**

Majoritatea primelor MMORPG-uri, ca de exemplu *Everquest* sau *Ultima Online*, au fost concepute ca niște lumi virtuale în peisaje medievale. Ele se bucură de succes și sunt foarte căutate, dar nu satisfac toate gusturile. Există jucători cărora nu le convine să joace povești cavalierești în scenarii renașcentiste, îmbibate de o atmosferă de basm. Ei doresc altceva.

Prima rază de lumină care prevestea schimbările a apărut anul trecut. Este vorba de *Anarchy Online*, jocul celor de la Funcom. Exemplul a fost urmat de Verant Interactive, publisher-ul jocului *Everquest*, care, în colaborare cu Lucas Arts, a început lucrările la *Star Wars Galaxies*.

În această toamnă, un joc nou, numit *Eve: The Second Genesis*, se va alătura revoluționarilor. Jocul va oferi fanilor genului MMORPG cu tematică SF un univers vast și inovații palpante, elemente care pot populariza conceptul. Jocul se desfășoară pe planeta Eve, a sistemului solar New Eden. Acest colț al Universului a fost descoperit, din întâmplare, de niște exploratori pământeni, în urma unei călătorii printr-o gaură de vierme. Înainte să poată determina

coordonatele acestui nou univers, gaura de vierme s-a închis, lăsându-i pe coloniști pe o planetă necunoscută, izolată de restul lumii. Cinci dintre coloniile independente care s-au format în urma catastrofei au reușit să devină conducătorii planetei Eve. Situația devine însă tensionată în urma unor divergențe și conflicte, petrecute între diverse grupări. Ca orice RPG, și *Eve Online* începe cu generarea personajului. După ce ți-ai ales apartenența la una dintre cele 15 grupări și cele 5 mega-corporații, va trebui să efectuezi setările referitoare la înfățișarea personajului. Jocul permite și stabilirea unor trăsături ca tatuajul sau ochelarii. Va trebui să-ți alegi și o carieră, având de optat între cele de soldat, miner, vânător de recompense sau negustor. Pentru ca jocul



CONVOI Navele de transport ale negustorilor se îndreaptă spre stația spațială.



MAiestuos Imaginați-vă sute de astfel de nave spațiale înfruntându-se în universul acestui MMORPG.

să nu prezinte probleme nici pentru începători, programatorii au inclus un NPC, care te va însoți la începutul jocului și care îți va asigura misiunile necesare adunării unui mic capital. Ca de obicei, banii reprezintă elementul-cheie, fără de care nu poți supraviețui. Cele mai mari profituri se obțin din comerț și din îndeplinirea unor operațiuni sub acoperire. Astfel, negustorii vor avea nevoie de nave cât mai mari ca să poată transporta cât mai multe bunuri. Militarii vor avea nevoie de nave bine înarmate. În afară de nave, și personajul tău poate fi îmbunătățit cu ajutorul unor implanturi cibernetice sau modificatori de ADN. Aceste upgrade-uri sunt însă destul de costisitoare și prezintă unele riscuri. Jucătorii mai avansați vor avea posibilitatea de a-și întemeia propria companie,

de a-și fabrica propriile produse sau de a-și făuri propriul imperiu. Pe măsură ce înaintezi în joc, vei descoperi numeroase fire epice secundare care îți aduc din ce în ce mai multe puncte de experiență și, bineînțeles, bani. Dacă ai strâns destui bani vei putea cumpăra chiar și stații spațiale. Dacă nu te mulțumești cu opțiunile oferite de producători, îți vei putea construi chiar și propriile misiuni.

Fiecare acțiune sau decizie pe care o vei lua, va avea o influență covârșitoare asupra evoluției personajului. De exemplu, atacarea unui civil atrage poliția, confruntarea cu poliția duce la modificarea statutului personajului tău, iar, în final, se schimbă atitudinea celorlalte caractere. Cea mai bună demonstrație a interactivității jocului este o casuță cu știri, ea oferind cele mai proaspete știri, redactate de gamemasters. Aceasta poate fi însă completată, cu articole și informații, și de jucători. Regulile variază în funcție de regiuni, astfel că întotdeauna va trebui să adopți tactica adecvată. Engine-ul 3D al jocului este foarte reușit și poate reda peisaje cu impact emoțional chiar și asupra celui mai pretențios jucător. Eve n-are însă pretenții de hardware prea ridicate, jocul

mulțumindu-se și cu un Pentium II și un GeForce 2. De asemenea, jocul este proiectat în așa fel, încât să ia în considerare timpul de acces la date, astfel că nu va fi nevoie de o conexiune broadband.



PRIMA IMPRESIE

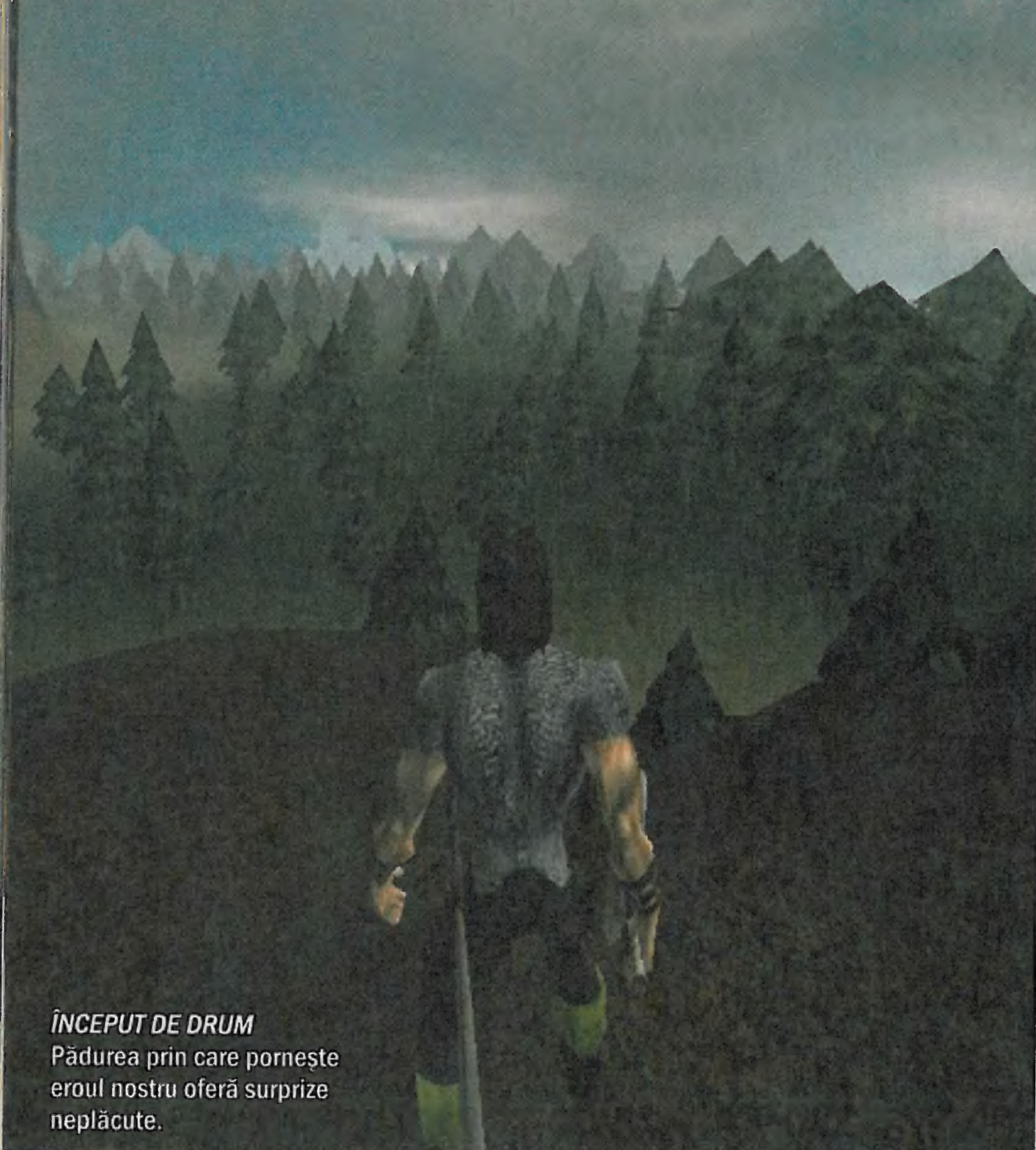
Dacă produsul final va fi la fel de bun ca versiunea beta, mulți gameri amatori de MMORPG își vor lăsa deoparte armura încrustată cu nestemate și vor porni spre ultima frontieră a spațiului din Eve.

JĂCINT ERDEI

Producător Crowd Control Prod.
Distribuitor Simon & Schuster Int.
Termen trim. IV 2002

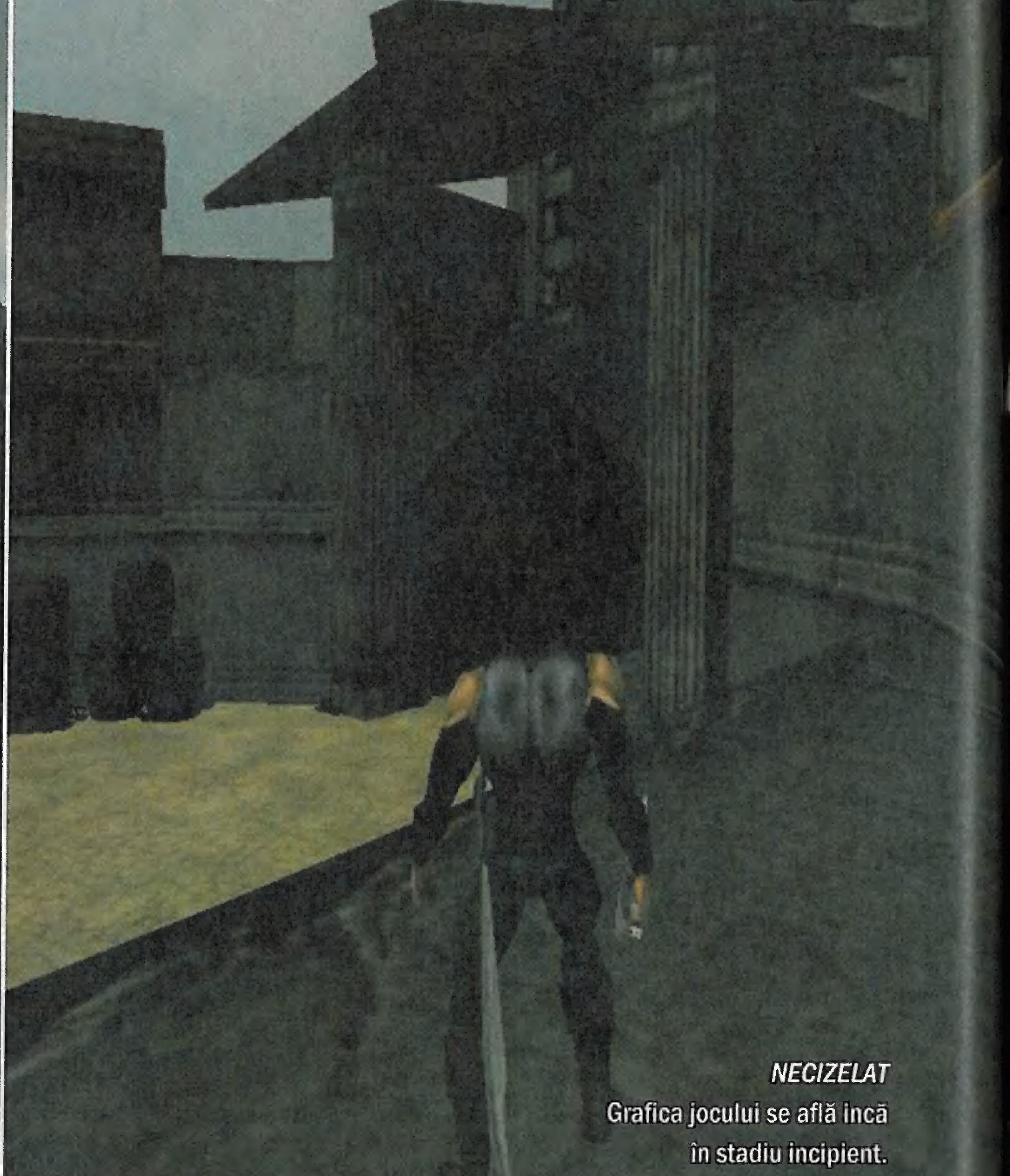


Realms of Tormment



ÎNCEPUT DE DRUM

Pădurea prin care pornește eroul nostru oferă surprize neplăcute.



NECIZELAT

Grafica jocului se află încă în stadiu incipient.

Pe viitor ne așteptăm să vedem aproape 70 de MMORPG-uri lansate pe piață.

Realms of Tormment ne-a captat atenția deoarece este produs de două echipe românești, Quad Software și Maxim Software.

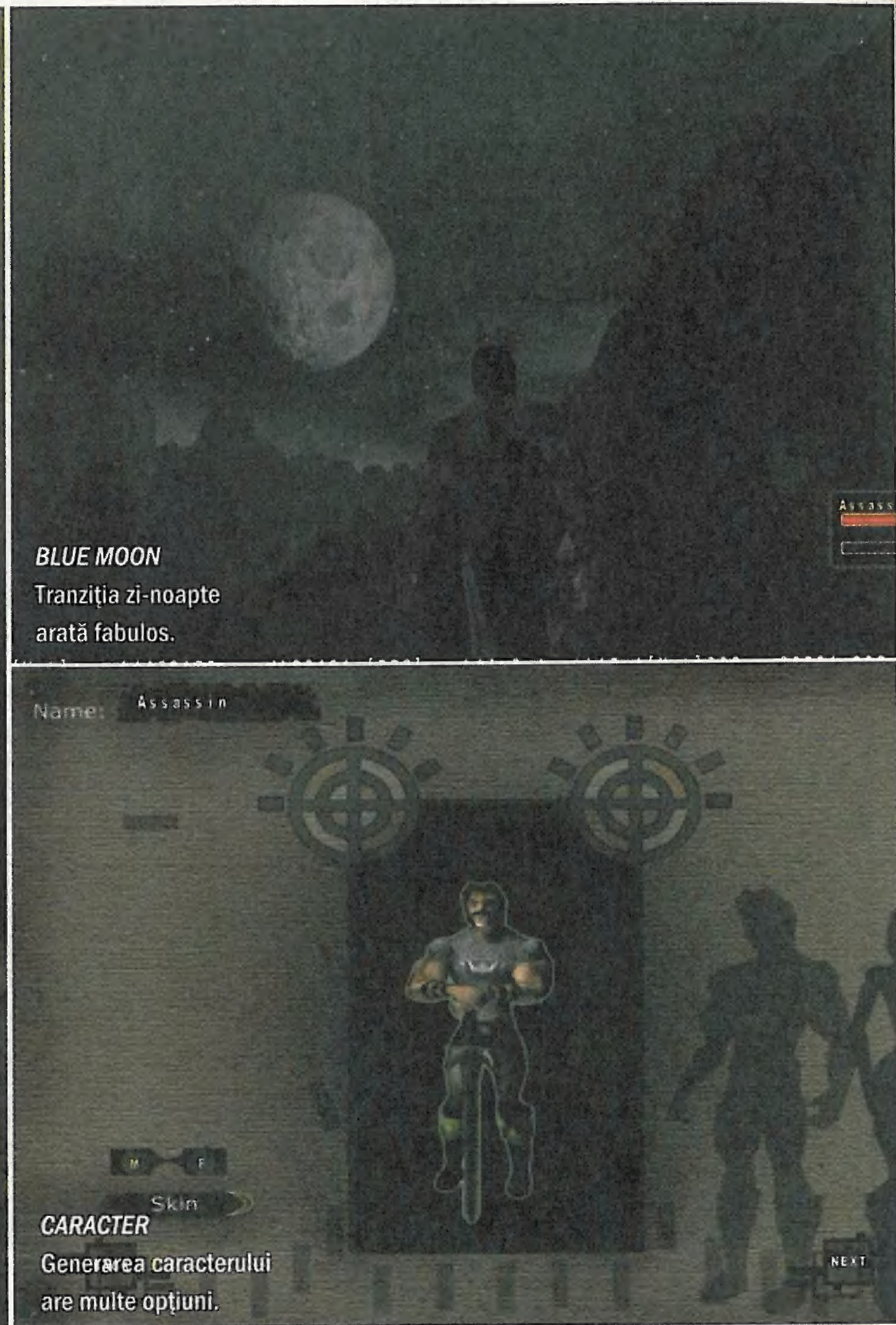
Mrimul lucru pe care l-am aflat a fost faptul că **Realms of Tormment** nu va prezenta clase de personaje, ci doar rase, abilități și însușiri (dintre care, putem aminti forța, viteza, dexteritatea, înțelepciunea și vitalitatea – lista fiind, desigur, incompletă), încercând, astfel, să ofere libertate deplină în crearea și dezvoltarea personajului pe care și-l imaginează jucătorul. La sfârșit, vor fi doar șase rase: oameni, orci, gnomi, demoni, îngeri și îngeri căzuți. Acestea vor fi mai mult sau mai puțin capabile să dezvolte anumite abilități, deoarece progresia în nivel este mai rapidă sau mai lentă, în funcție de rasă. După ce ți-ai configurat personajul ești liber să-ți dezvolți abilitățile preferate, exact ca în **Dungeon Siege**. Se crede că acest sistem bazat pe rase este mai apropiat de realitate decât cel bazat pe clase. De exemplu, pentru a deveni expert în folosirea armelor din categoria long sword, trebuie să le folosești în mod constant, deoarece nepracticarea acestei abilități diminuează, cu timpul, eficiența ei. Sistemul de dezvoltare a personajului nu este unul bazat pe acumularea unor puncte de experiență prin uciderea altor creaturi din joc sau prin terminarea misiunilor cu succes, așa cum vedem în MMORPG-urile actuale. Jucătorul va trebui să exerseze, din ce în ce mai mult, dacă

vrea să devină mai bun sau chiar să-și păstreze nivelul de "skill".

O altă parte criticată din orice MMORPG este repetarea jocului. Pentru ca personajul tău să înainteze în nivel, trebuie să joci ore în șir, omorând tot mai mulți monștri, și, astfel ajungi să cunoști toate mecanismele jocului, primești cele mai bune item-uri, personajul tău ajungând la cel mai înalt nivel permis de joc și... asta-i tot! Nedorind să se întâmple acest lucru, echipa de la **Realms of Tormment** a renunțat la sistemul cu niveluri și a adoptat un sistem politic și economic care permite alianțe, extinderi, invazii teritoriale, lupte "Player vs. Player" sau evenimente generate de Game Masters. Pe de altă parte, vor fi permise și lupte, precum RvR (Realm vs. Realm) sau GvG (Guild vs. Guild). Astfel, echipa de producători încearcă să încurajeze comunicarea dintre jucători,



SĂLI DE BASM
Arealurile interioare sunt de-a dreptul imense.



BLUE MOON
Tranziția zi-noapte arată fabulos.

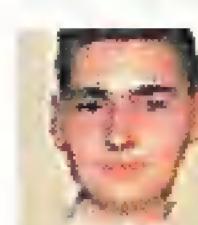
Name: Assassin

CARACTER
Generarea caracterului are multe opțiuni.

sprijinirea celor noi cu bani, obiecte și sfaturi. Un lucru interesant este faptul că luptele RvR le vor permite anumitor jucători cu abilități de conducere foarte ridicate să aibă acces la un meniu tactic de unde vor putea transmite ordine. Acest sistem ar trebui să genereze un joc mai atractiv și mai diversificat decât în alte MMORPG-uri de până acum. A doua mare inovație a jocului este sistemul de căutare generat de jucători. Evenimentele nu sunt generate doar de Game Masters, ci și de jucători. De exemplu, un fierar poate anunța că are nevoie de un anumit zăcământ, oferind o sabie drept recompensă. Și noutățile nu se opresc aici! Afilierăa unui personaj la o anumită comunitate se va face în funcție de rasă și de originea sa, deoarece **Realms of Torment** implementează un concept complet nou, numit blood-line. Toate personajele au o

viață proprie, care începe o dată cu vârsta de 15-16 ani: se nasc, se căsătoresc și, în cele din urmă, mor din cauze naturale. Viața unui personaj va dura aproape 500 de ore de joc. Copilul va moșteni o viteză mai mare în dezvoltarea anumitor abilități pe care le stăpâneau părinții săi. Însă cel mai important lucru pe care îl va moșteni un copil este faima, o trăsătură foarte importantă, care ajută la măsurarea tuturor acțiunilor jucătorului. În **Realms of Torment**, copilul unui erou foarte cunoscut va câștiga multe avantaje din comportamentul diferitelor NPC-uri sau al jucătorilor. Pe de altă parte, realizarea unor acțiuni împotriva legilor comunității va scădea nivelul faimei. Mai mult chiar, perseverența în comiterea infracțiunilor va obliga comunitatea să alunge personajul respectiv pentru totdeauna. Deși fiecare locație va avea un impact specific asupra economiei comunității, toate tranzacțiile economice vor fi libere, în funcție de ofertă și cerere. De exemplu, producția suplimentară de săbii va însemna o scădere drastică a prețurilor acestora. Pentru a preveni inflația, va exista o sumă de bani fixată pe tot parcursul jocului. **Realms of Torment** se bazează pe motorul Abyssal Engine v2.0. Cerințele recomandate de sistem sunt cel puțin un Athlon XP 1500+ cu 256 MB RAM și un GeForce 3, care va fi oarecum depășit atunci când jocul va fi lansat

în primăvara anului 2003. La fel ca și **Dungeon Siege**, jocul va încărca o singură zonă, dar serverul va prezice direcția personajului. În această toamnă, va fi lansat un beta-test public, iar dacă producătorii vor implementa toate caracteristicile prezentate aici, s-ar putea să asistăm la surpriza ca jocul anului 2003 să fie creat la noi, în România.



PRIMA IMPRESIE

S-a întâmplat ceea ce așteptam de multă vreme: încep să apară jocuri autohtone de răsunet. Dacă cele două laboratoare românești își vor respecta promisiunile, la anul vom juca un MMORPG al nostru. E ceva!

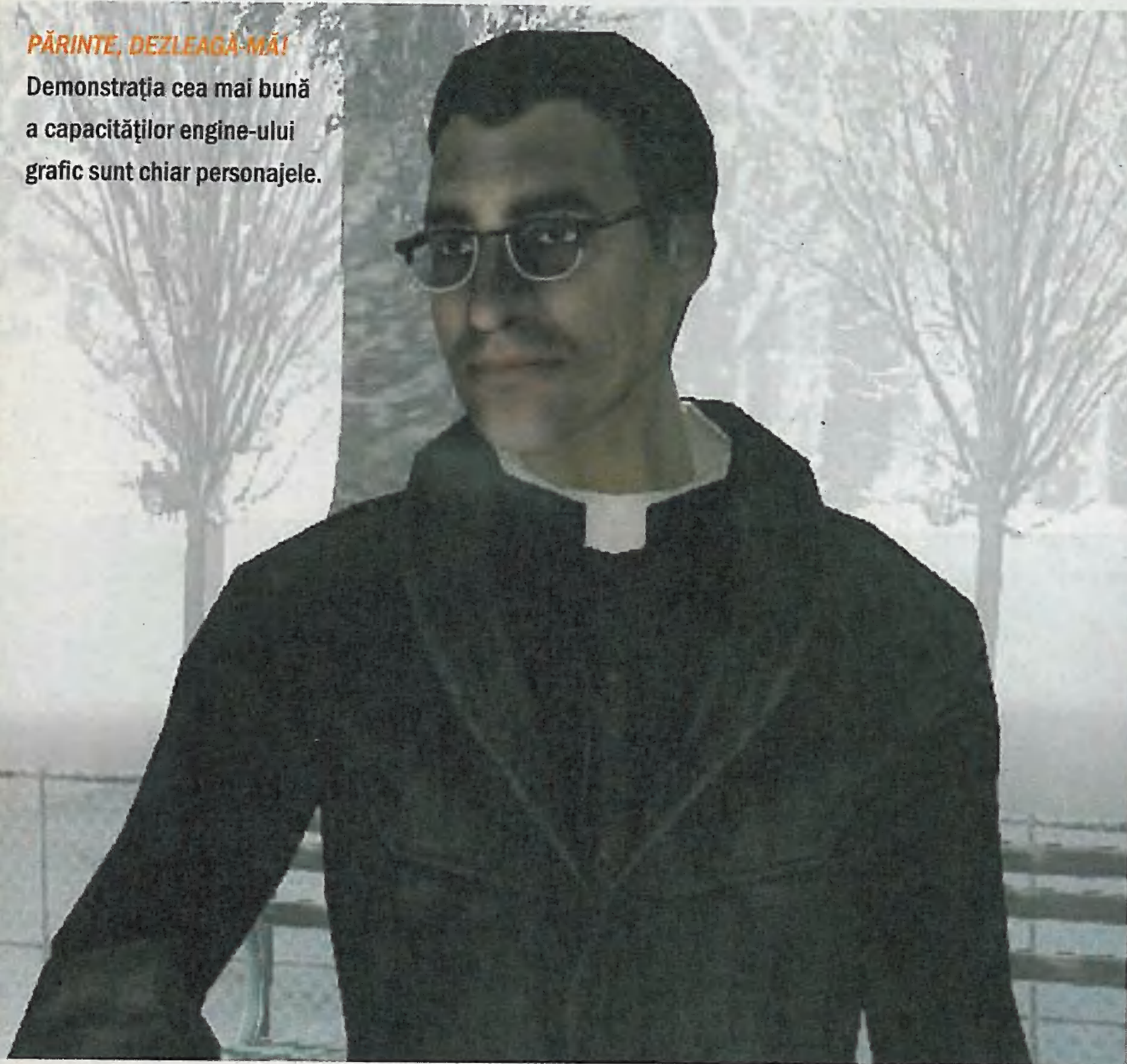
JĂCINT ERDEI

Producător Quad/Maxim
Distribuitor..... necunoscut
Termen..... primăvara lui 2003

Fahrenheit

PĂRINTE, DEZLEAGĂ-MĂ!

Demonstrația cea mai bună a capacităților engine-ului grafic sunt chiar personajele.



NEW YORK, NEW YORK Atmosfera din joc deși este futuristă, amintind de America anilor '60.

După ce vei fi jucat Fahrenheit, lumea nu ți se va mai părea la fel.

Quantic Dream îmbină serialele TV cu jocurile PC.

Quantic Dream și-a demonstrat deja valoarea, cu realizarea lui **Omikron: The Nomad Soul**, un adventure combinat cu elemente de action și de RPG. Se pare că producătorii nu s-au mulțumit cu succesul dobândit și au început lucrările la un nou proiect deosebit de promițător. Acum, la începutul mileniului trei, se pare că industria filmelor și a jocurilor de calculator se împletesc. Cele mai bune exemple sunt jocurile de genul lui **Dinosaur**, **Monster Inc.** sau ale filmelor de genul **Tomb Raider** sau **Resident Evil**. Misiunea reformatorilor nu este ușoară, deoarece ei vor să realizeze noul lor joc, **Fahrenheit**, ca un amalgam între serialele de televiziune și jocurile

PC. Cele 13 episoade ale jocului vor apărea probabil lunar. Datorită storyline-ului care leagă episoadele între ele, s-ar putea întâmpla să se producă prima mare revoluție în domeniul jocurilor PC: calculatoarele să ofere mult mai mult decât televizoarele noastre "demodate". Scenariul se va desfășura într-un viitor alternativ, în New York. Personajul principal este Lucas Kain, un ucigaș în serie, care consideră crima un adevărat ritual. În prima parte a seriei vei intra în pielea lui Kain și vei încerca să scapi de polițiștii care investighează cazul tău, și anume faimoșii Carla Valenti și Tyler Miles. Absolut genial este faptul că în episodul doi se schimbă rolurile, transformându-te din ucigaș în copoi. Nu se știe încă exact ce alte personaje importante din viața lui Kain vor mai ajunge sub comanda ta. Din cauza termenelor de apariție foarte apropiate, episoadele nu vor avea o durată de joc prea lungă. Astfel, conform declarațiilor, în fiecare lună ne vom putea distra 6-10 ore în minunata lume a lui **Fahrenheit**. Acest univers va fi redat de cel mai nou engine 3D, numit ICE.

Controlul jocului va fi deosebit de ușor, în afară de mouse fiind obligat să folosești doar două taste. Ce se va alege din acest proiect ambițios vei afla la sfârșitul lui septembrie.



PRIMA IMPRESIE

Proiectul ambițios al celor de la Quantic Dream mi-a stârnit interesul cu puțin timp în urmă. Ideea de a fuziona televizorul cu jocurile PC este interesantă, dar nu știu cât de potrivit este story-ul jocului.

JÁCINT ERDEI

Producător Quantic Dream
Distribuitor..... necunoscut
Termen.....trim. IV 2002

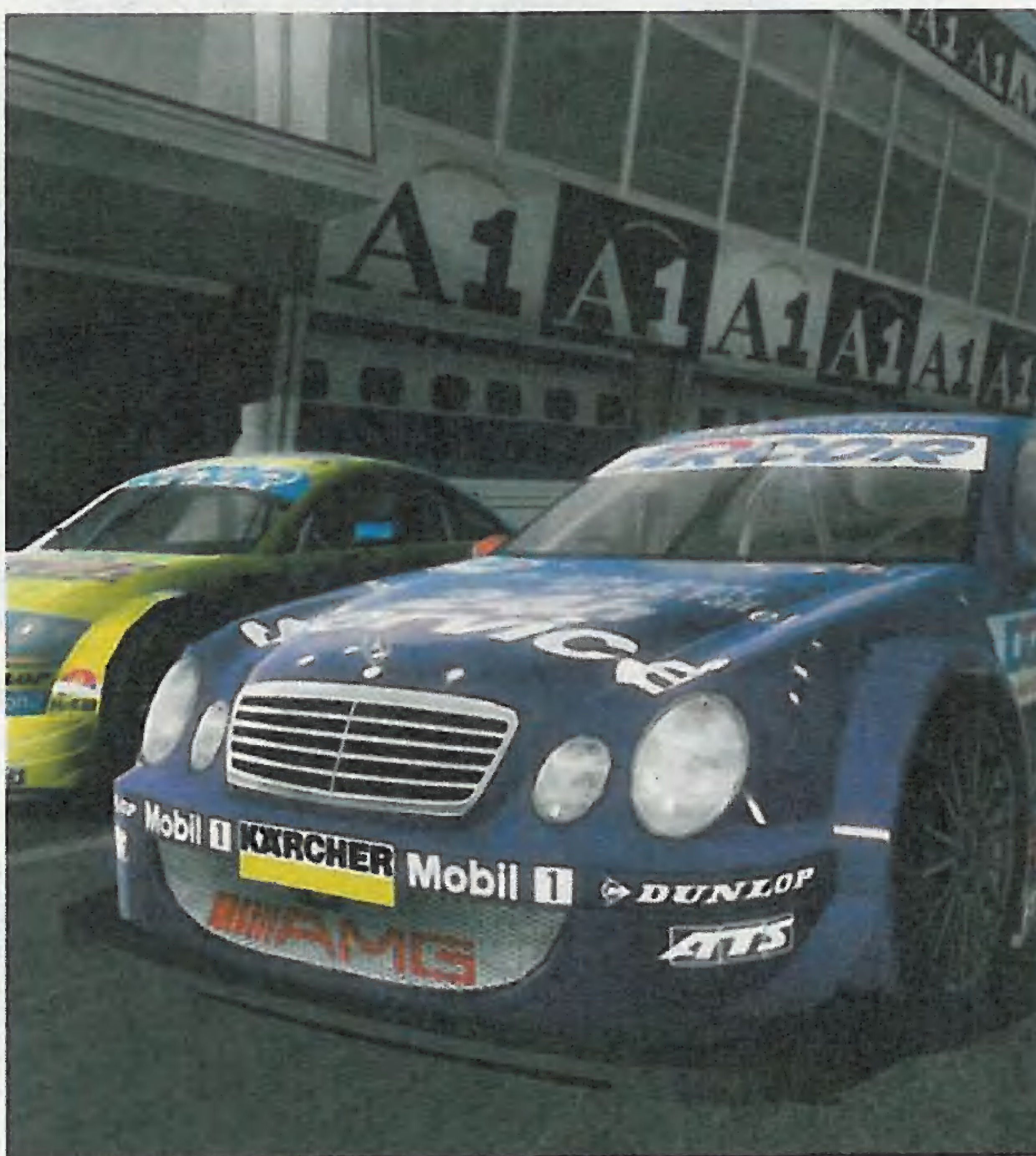
SPORT

Sport | Cărse | Simulatoare

Alte știri

DTM Race Driver

Mândru, Codemasters ne promite că va schimba o viteză în plus cu acest joc de raliu, și o să vă distrați pe circuite licențiate și o să doborâți cu bolizii copacii de pe marginea șoselei. Unul dintre cele mai așteptate jocuri din această vară este, fără îndoială, **DTM Race Driver**. Simulatorul de curse nu oferă jucătorilor doar o realitate orbitoare, ci este și o super-provocare pentru șoferi. Nu numai că vei simți mirosul de ulei încins în timpul cursei, dar vei avea parte și de story în modul single-player. Soundtrack-ul din timpul cursei sunt vitale pentru joc, astfel el se adaugă la atmosfera incendiară a curselor și face din **DTM Race Driver** un joc impresionant.



Tony Hawk vinde!

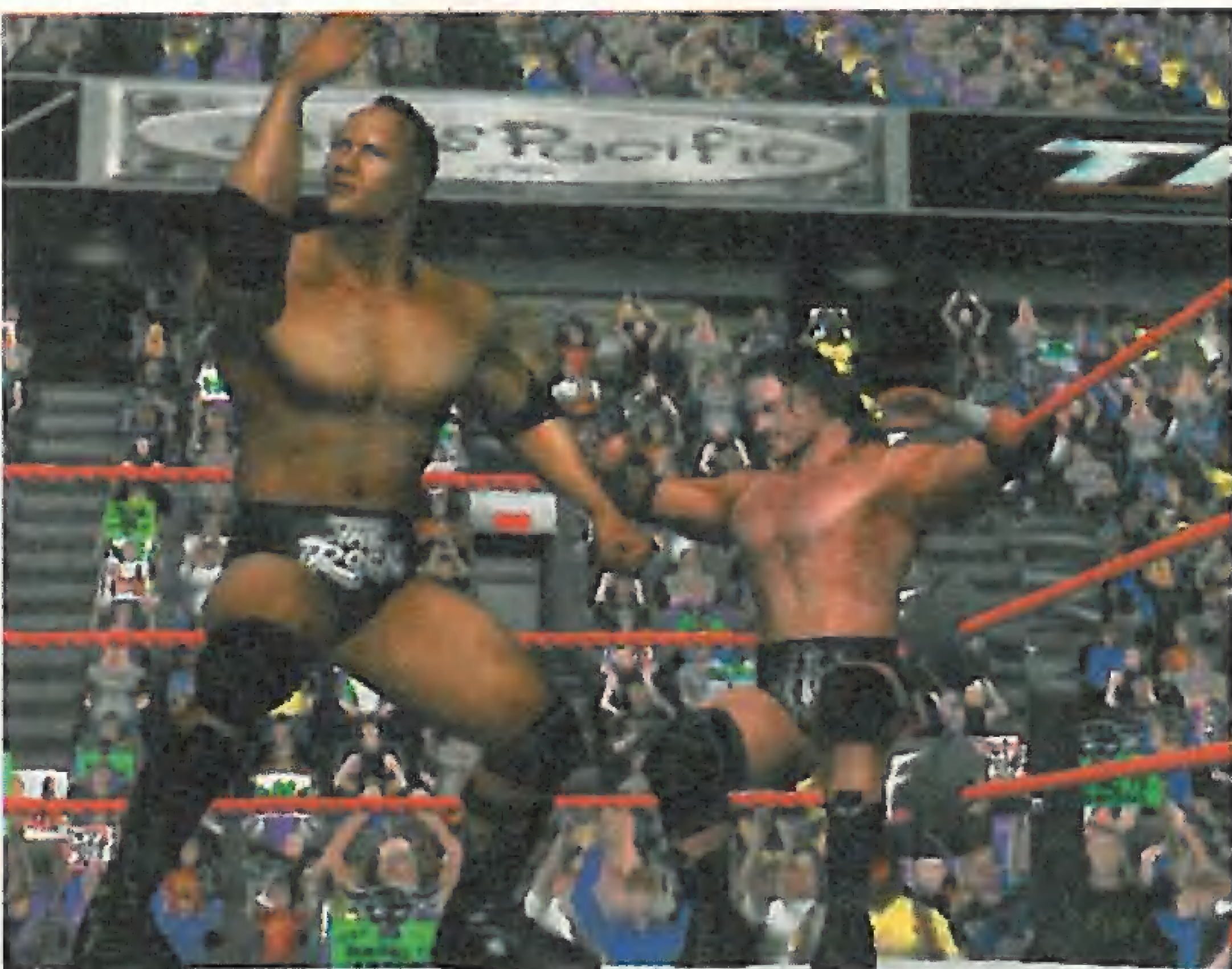
Skateboard-urile de la Tony Hawk s-au vândut în toată lumea, aducând peste 500 de milioane de \$ firmei producătoare Activision. Cei de la Activision au mai multe jocuri sub acest logo, însă jocurile de top sunt sinonime cu skateboard-urile Tony Hawk.

DRIVER 3 pentru PC!

Nemaifiind exclusivă posesorilor de PlayStation, următoarea serie **Driver** se va vinde masiv, astfel că va fi și pe PC, Xbox, GameCube și PS2. Vei face acrobații cu vehiculele ca și în bătrânul joc **Stunt**. Bucuria ne va fi furnizată în 2003.

Tiger Woods PGA Tour 2003

Imaginile noi de la EA Sports dezvăluie jocul de golf **Tiger Woods PGA Tour 2003**. Câștigându-și drumul spre PC pentru această toamnă, **Tiger Woods PGA Tour 2003** te provocă la o partidă de golf împotriva jucătorilor de top din toată lumea. Vă sunt promise cele mai incitante meciuri de golf cunoscute până în prezent. Modurile Career, Shoot-Out, Best-Ball și PGA Tour Season sunt câteva dintre modurile pe care jocul le va oferi. De asemenea, se va putea juca pe Internet și în rețea.



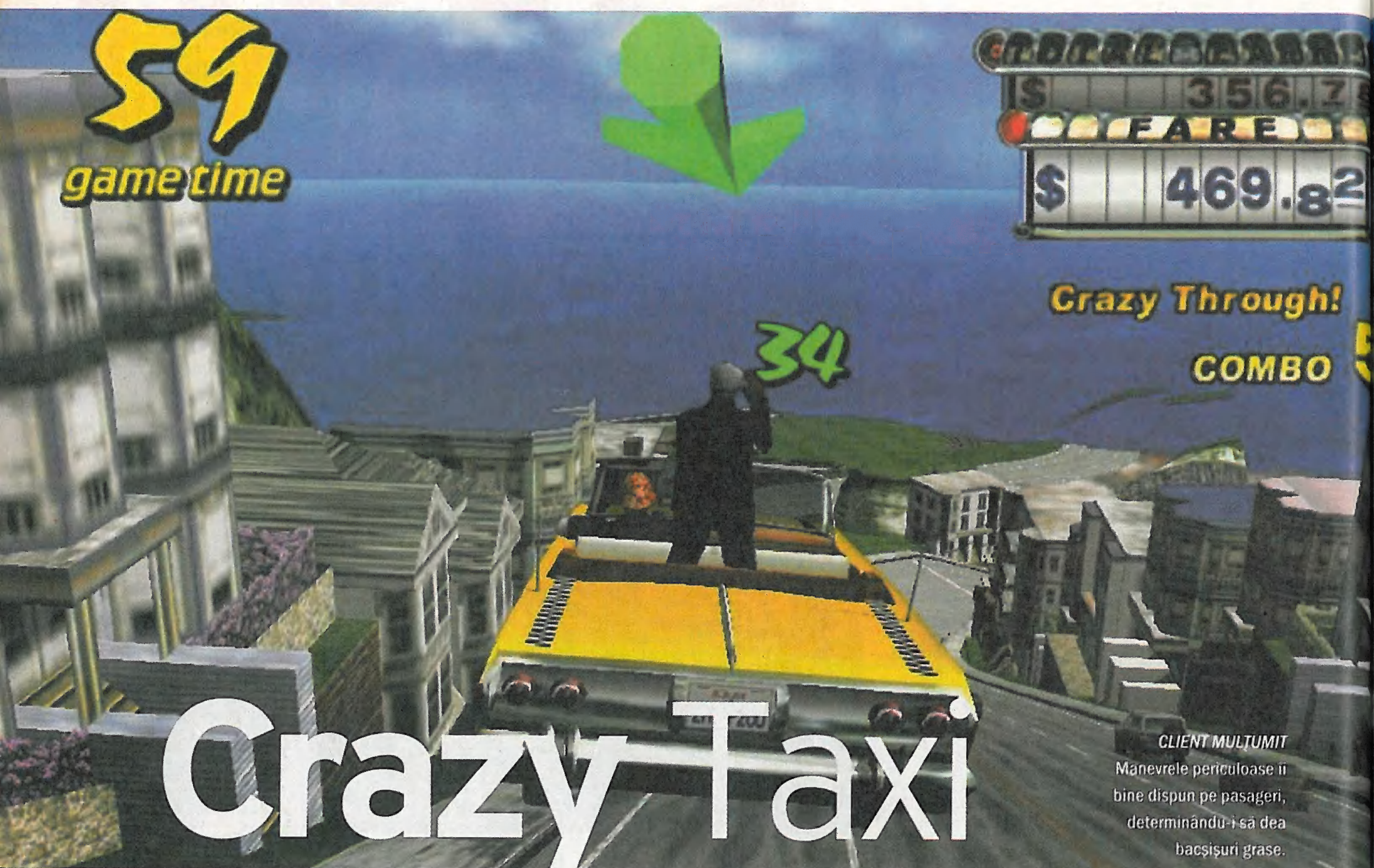
WWE Raw

THQ a făcut cunoscută apariția versiunii de Xbox pe PC a celui mai popular joc de wrestling în această toamnă. Jocul a fost deja anunțat la Electronic Entertainment Expo în Los Angeles. Versiunea jocului pentru Xbox a fost lansată în februarie. Jocul va include, de asemenea, toate elementele care se găsesc în versiunea de Xbox. Nu știm cât succes va avea în Europa, dar în USA suntem siguri că va fi cap de afiș.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **Xpand Rally**
Simulator de raliu | trim. 2002
Techland
- 2 **Colin McRae Rally 3**
Simulator de raliu | febr. 2003
Codemasters
- 3 **Rallisport**
Simulator de F1 | iulie 2002
Infogrames
- 4 **Grand Prix 4**
Simulator de F1 | iulie 2002
Infogrames
- 5 **MB World Championship**
Curse | septembrie 2002
Synetic
- 6 **NFS: Hot Pursuit 2**
Curse | septembrie 2002
Electronic Arts
- 7 **DTM Race Driver**
Curse | iulie 2002
Codemasters
- 8 **NHL 2003**
Simulator de hochei | nov. 2002
Electronic Arts
- 9 **Crazy Taxi**
Curse-Action | iulie 2002
Empire
- 10 **NBA Live 2003**
Sim. de baschet | dec. 2002
Electronic Arts



Crazy Taxi

Crazy Taxi
pornește într-o
cursă nebunească
spre PC-urile
noastre. Câți dintre
noi nu ne-am visat
măcar o dată
taximetriști, gonind
vijelios pe străzi,
fără a ne păsa de
pietoni și mașini.

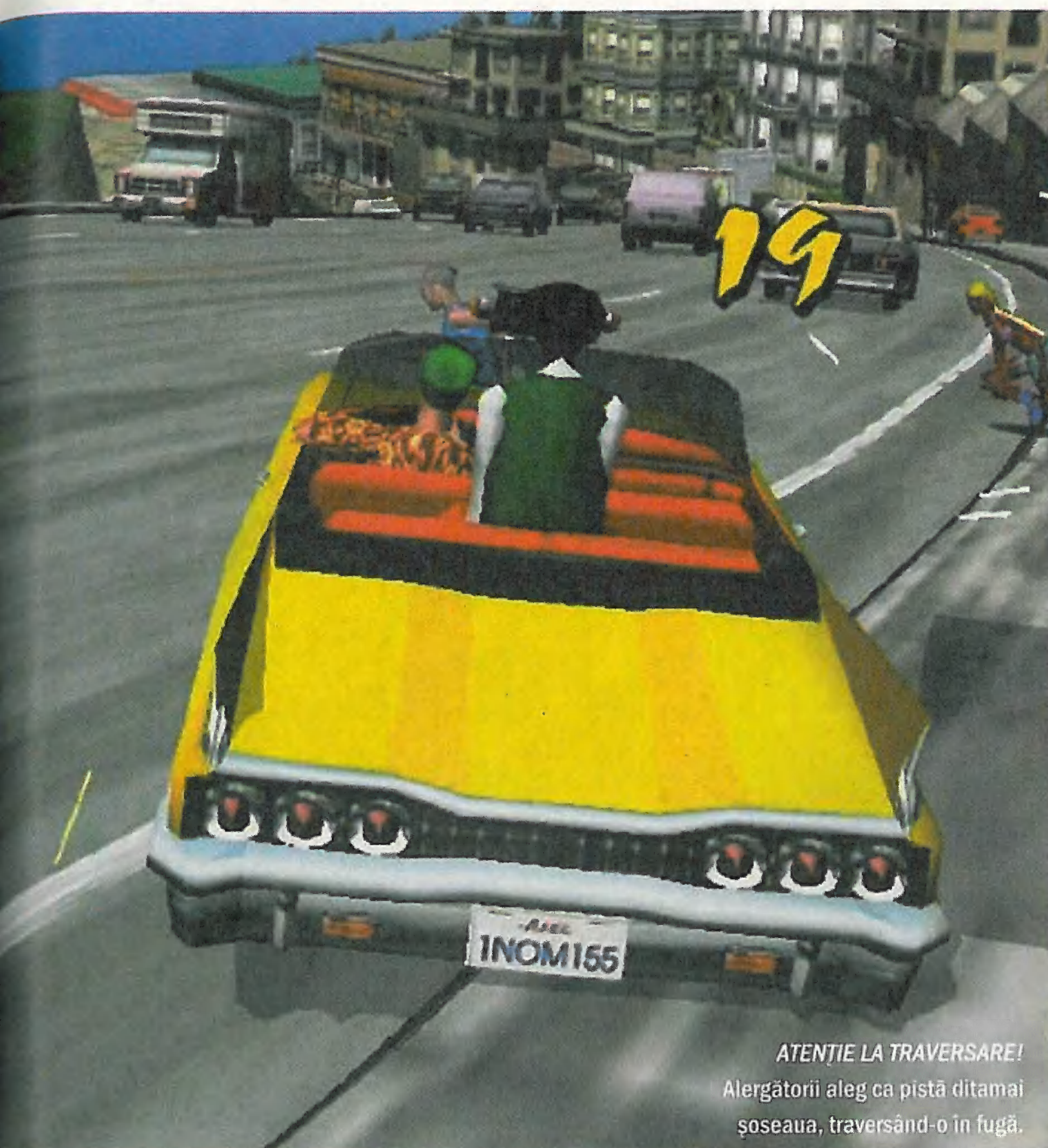
Ce ziuă! O ploaie adevărată va veni și va spăla toată mătza de pe străzi. Până atunci, șoferii lipsiți de scrupule de pe mini-taxiuri vor continua să-și ofere serviciile cu agresivitate, vă vor duce acasă prin ravena Watford, iar apoi vor avea îndrăzneala să vă ceară de trei ori prețul stabilit. Poate că nu este cel mai potrivit subiect pentru un joc, însă **Crazy Taxi** este cât se poate de îndepărtat de atmosfera deprimantă a odorizantelor cu miros de pin, a MagicFM-ului și a duhoriilor altora. De fapt, este chiar o plimbare veselă pentru taximetrist, ba chiar nebună, după cum o spune și numele. Aruncați o privire peste screenshot-urile din jur și nu veți găsi nimic altceva decât niște culori îndrăznețe, strălucitoare, ceruri albastre și fețe zâmbitoare.

Acestea fiind zise, s-ar putea să vă gândiți că acesta nu este jocul vostru obișnuit de PC și ați avea perfectă dreptate. Fiind un mare hit Arcade, **Crazy Taxi** de la Sega a fost ales să apară pe Dreamcast. Exista și un **Crazy Taxi 2** pe console, însă aici ne interesează originalul, acesta fiind convertit, în prezent, în varianta PC, cu aceleași echipamente care ne-au adus și **Virtua Tennis**, un joc cu o istorie similară: de la un Arcade clasic la Dreamcast și apoi în PC-urile noastre.

De altfel, **Crazy Taxi** rămâne același joc, unul în care pui mâna pe volanul acelei mașini mari și galbene din imagini. În oricare dintre cele două orașe fictive te-ai

plimba, ideea este aceeași: trebuie să transporti pasagerii cu taxiul tău spre destinațiile dorite de aceștia, în cel mai scurt timp posibil, ceea ce reprezintă o mare bucurie pentru utilizatorii de taxiuri din Londra. Un concept destul de simplist la prima vedere, dar care capătă importanță din momentul în care știm că trebuie să conduci cât mai sofisticat și mai periculos cu putință. De ce? Pentru că, strecurându-vă printr-un spațiu imposibil, veți smulge pasagerului țipete de plăcere, iar astfel, buzunarul tău se va mai îmbogăți cu câțiva dolari. Da, ați ghicit, jocul este montat în SUA! Astfel, caracterul comercial este foarte vizibil, o serie de firme mari reprezentând unele dintre destinații. Pizza Hut, The Original Levi's Company și Tower Records apar toate în joc, alături de locații generice, cum ar fi Baseball Stadium sau Cable Car. Deși direcția este marcată cu o săgeată mare în partea de sus a ecranului, abilitățile proverbiale ale taximetristului sunt

CLIENT MULȚUMIT
Manevrele periculoase îi
bine dispun pe pasageri,
determinându-i să dea
bacișuri grase.



ATENȚIE LA TRAVERSARE!

Alergătorii aleg ca pistă ditamai șoseaua, traversând-o în fugă.



BOWLING Folosește ți taxiul pe post de bilă, pentru a dobori cât mai multe popice.



Police station
975m

foarte importante, pentru a fi capabil să recunoști zonele și să-ți găsești drumul prin oraș. Fiecare oraș este plin de elemente de trafic, însă nici unul dintre șoferii din jur nu este deranjat de faptul că te grăbești. Pe lângă jungla urbană, mai există o mulțime de provocări precum spartul baloanelor sau dărâmatul popicelor - o altă paralelă cu *Virtua Tennis*.

Accentul este pus în mod evident pe distracție, *Crazy Taxi* îndepărtându-se inspirat de non-sensul altor jocuri care au început să ne invadeze calculatoarele. Probabil că toți ați sesizat deja pericolul care îl paște pe *Crazy Taxi*: monstrul de acțiune numit *Grand Theft Auto 3*. Producătorul jocului, Danny Rawles de la Strangelite, speră însă: "Consider că *GTA3* este un joc superb și fără îndoială că merge bine pe PC, însă concurăm pentru sectoare diferite ale pieței. Ambele jocuri sunt superbe, dar sunt destul de diferite pentru a rezista fiecare,

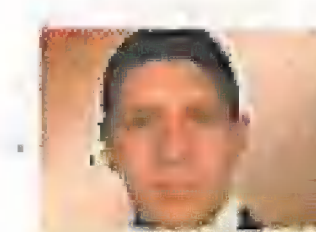
fără a-și sta în cale unul altuia". Una dintre diferențele majore este faptul că, în *GTA3*, străzile sunt înroșite din cauza sângelui cald al celor abia uciși. În *Crazy Taxi*, posibilele victime prezintă niște reflexe și o condiție fizică uimitoare și se dovedesc imposibil de acroșat, lucru care ar putea depuncta jocul în fața jucătorilor însetați de sânge virtual. Însă, îndată ce vei depăși imboldul de a încerca să dobori câțiva pietoni (și chiar vei încerca), vei descoperi că există lucruri mult mai importante pentru care să-ți faci griji, cum ar fi evitarea mașinilor, clădirilor și pietonilor, și nu izbirea de acestea! Cei mai buni jucători de *Crazy Taxi* vor încerca să nu lovească nici un obiect deoarece premisa jocului este să conduci rapid, periculos, dar "curat". Deși unele elemente din joc îl aseamănă întrucâtva cu un alt simulator de curse prin oraș, *Midtown Madness*, *Crazy Taxi* definește un nou gen. Cu toate că, din punct de vedere tehnic, ar putea fi clasificat ca joc de curse, are mai multe în comun cu *Tony Hawk's Pro Skater* decât cu ultimul titlu *Formula 1*. Trucurile și săriturile fac parte din arsenalul tău, iar legile fizicii sunt prea puțin respectate.

Cât despre sunet, dialogurile ar trebui să fie mai puțin iritante pe fundalul unui oraș agitat și al unei muzici obligatoriu "rele", element care probabil că va fi diferit față de consolă. Jocul original Dreamcast prezenta un soundtrack skate-punk din The Offspring și Bad

Religion, însă versiunea PC s-ar putea lăuda cu altceva. Sunt anunțate patru melodii pentru joc, una pentru fiecare caracter (Axel, B.D. Joe, Gena și Gus), însă cu posibilitatea ca jucătorul să le poată schimba, gadget deja întrebuintat în titluri concurente. Vei putea înlocui CD-ul jocului cu un CD audio din colecția ta personală sau, cel puțin, așa pretind producătorii. Gata, coborâți din taxi!

VINE BANUL!

Prada se apropie, fără a bănuți ce stil de sofă are Axel.



PRIMA IMPRESIE

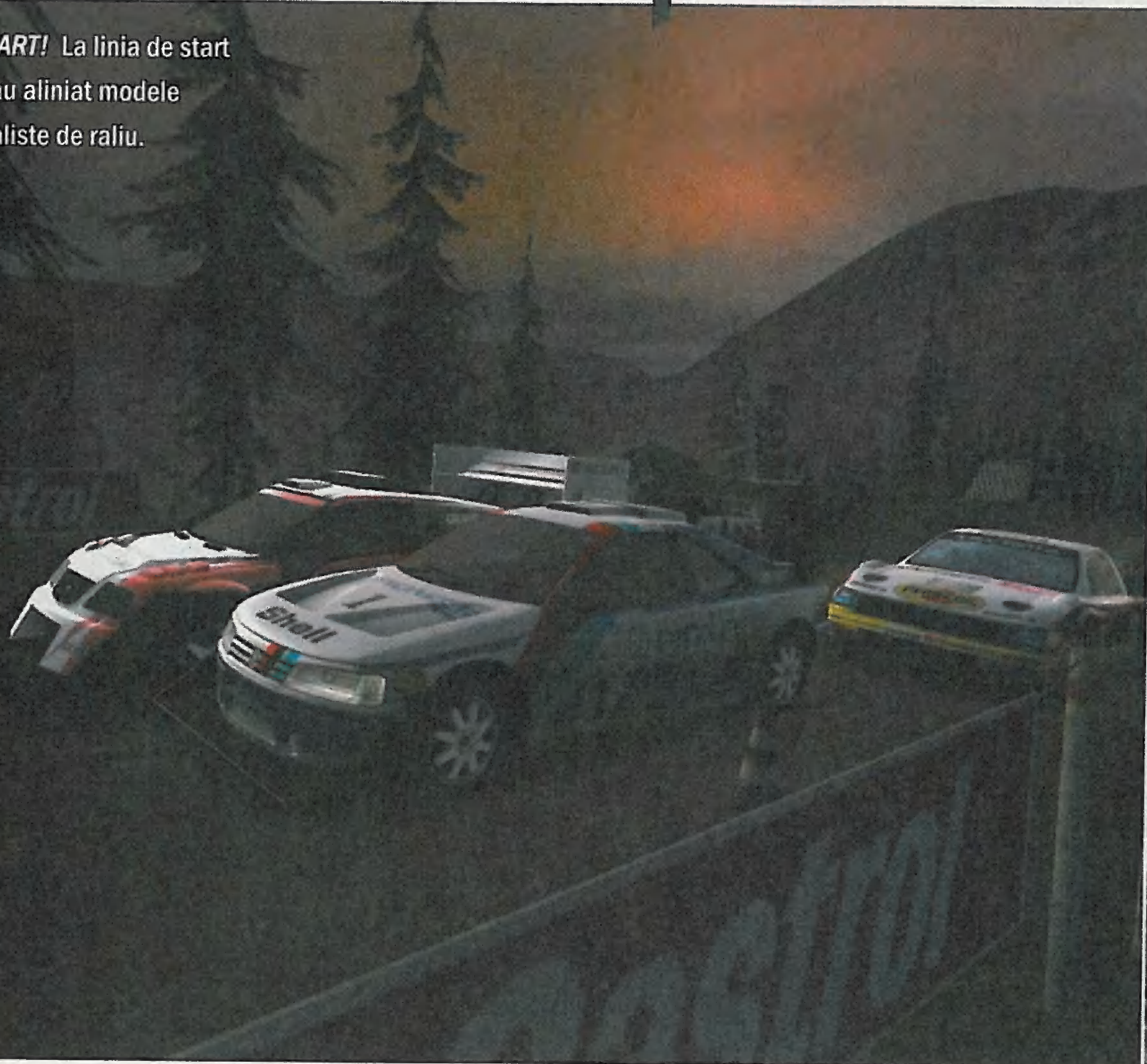
Amatorii de *Midtown Madness* vor fi dezamăgiți... nici măcar un octogenar cu sacoșă în mână nu se va lăsa călcat de taxiul lor, toți pietonii fiind atleți înnăscuți, evitând abil mașinile ucigăse. Și, oricum, subiectul jocului e altul! Ești un adevărat taximetrist!

ZOLTÁN KRAMER

Producător Strangelite
Distribuitor..... Empire Interactive
Termen trim. IV 2002

Rallisport Challenge

START! La linia de start s-au aliniat modele realiste de raliu.



DEPĂȘIRE ÎN VIRAJ
Încleștarea din această curbă a lăsat Peugeot-ul fără geamul lateral.

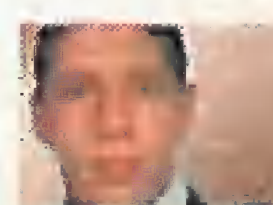
Rallisport Challenge te provoacă la **curse de raliu superrealiste.**

Rallisport Challenge a avut un debut foarte reușit pe XBOX, fiind unul dintre titlurile de lansare ale consolei, asumându-și ferm rolul de cel mai bun joc de raliu din toate timpurile, pe orice format. La E3, Microsoft a făcut un anunț-surpriză potrivit căruia acesta va fi lansat pe PC, dar de ce atâta agitație? Înainte de toate, **Challenge** nu conține doar etapele normale ale raliului pe drumurile de țară, ci și Rally Cross, Hill Climbs și Ice Racing. În total, există 48 de piste diferite, fiecare oferind o provocare unică, cu diverse tipuri de modificări ale suprafeței, în timpul unei etape. Aceste piste pot fi parcurse la bordul oricăreia dintre cele 29 de mașini pe care le prezintă **Rallisport**, printre care se numără și mașini WRC de la Mitsubishi, Subaru, Peugeot și Ford. Dar nu sunt incluse numai aceste modele obișnuite de raliu. Sunt readuse la

viață și mașinile clasice de raliu din anii '80, cum ar fi Metro 6R4 și Ford RS200, iar dacă acest lucru nu este suficient, mai sunt și alte vehicule, printre care monștri ca Toyota Tacoma Truck și Suzuki Grand Vitara. La joc va fi adăugat un mod Career, în care începi cu o selecție limitată de mașini Pro-Class și participi la mai multe campionate pentru a accede la nivelurile expert, classic și unlimited. Pe măsură ce a fost depășit fiecare nivel, devin disponibile alte piste și mașini, care îți permit să treci la următoarea provocare. Vei putea, de asemenea, să-ți compari performanțele cu cele ale altor concurenți, cu ajutorul sistemului de punctaj; după fiecare cursă, ți se acordă puncte pentru timp, pentru avariile pe care nu le-ai produs mașinii și pentru poziția pe care termini, toate aceste puncte fiind adăugate la totalul carierei tale. Grafica este un domeniu în care **Rallisport Challenge** va domina competiția, având texturi realiste, atât în cazul mașinilor, cât și în cel al pistelor și făcându-te să trăiești o experiență cât se poate de reală. Completând atmosfera realistă, detaliile grafice create vor consta din copaci și tufișuri mișcătoare și urme veridice în noroi și zăpadă. Producătorii nu numai că l-au făcut să arate deosebit, dar s-au deplasat la distanțe mari, pentru a înregistra sunetele specifice ale unei mașini

adevărate care derapează, frânează, se zguduie și se izbește.

Dacă jocurile single-player nu ți se potrivesc, vei putea provoca până la 3 alți jucători de curse pe Internet. **Rallisport Challenge** va fi lansat anul acesta, în noiembrie, pe PC și este aproape sigur că îi va face pe toți fanii să sară în sus de bucurie.



PRIMA IMPRESIE

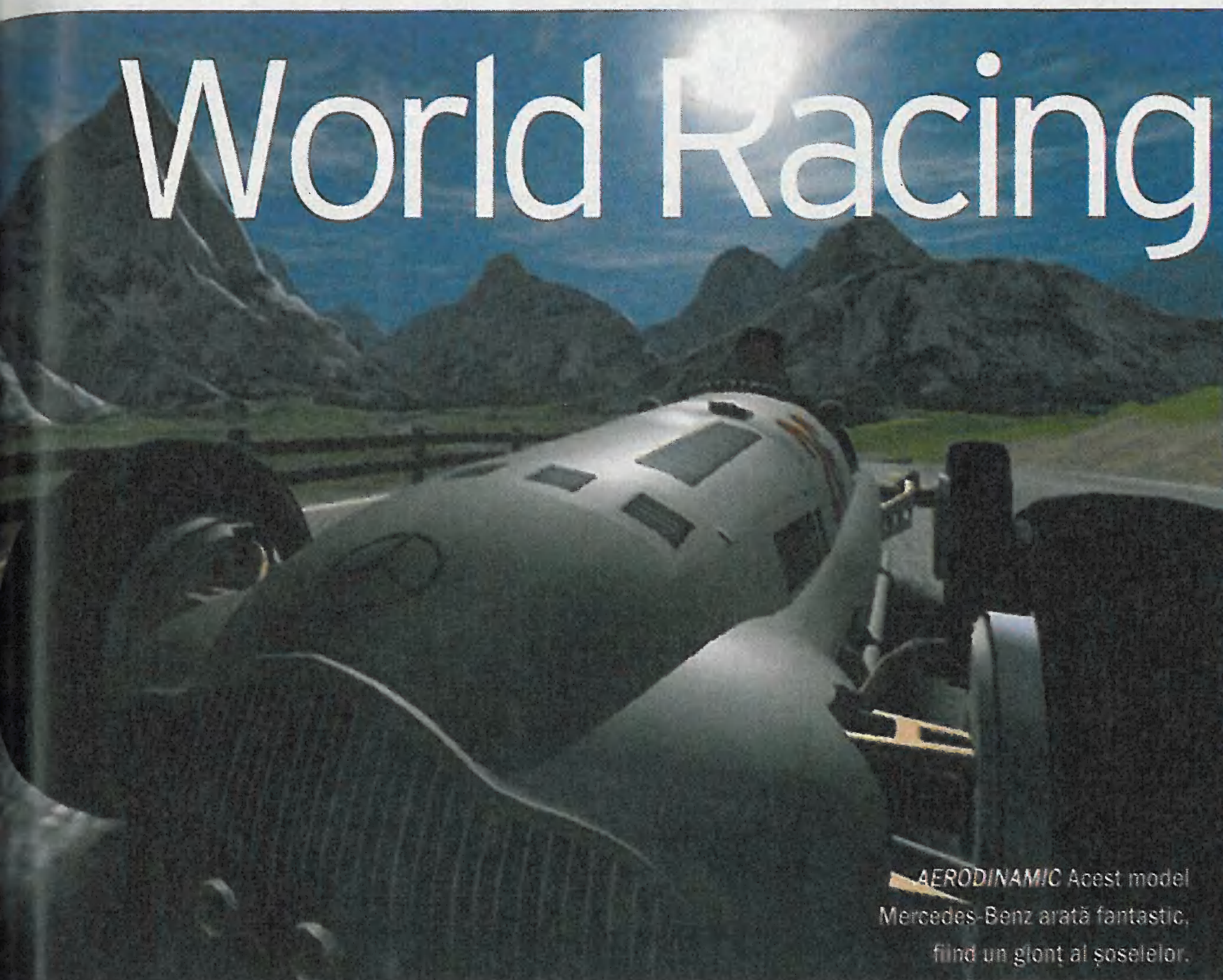
*Nu știu de ce, dar grafica lui **Rallisport Challenge**, atât de lăudată, nu m-a impresionat în mod deosebit. O fi de vină stadiul intermediar al engine-ului, însă eu rămân în continuare un susținător înfocat al **Rally Master**.*

ZOLTÁN KRAMER

Producător Digital Illusions
Distribuitor Microsoft
Termen noiembrie 2002

Mercedes-Benz

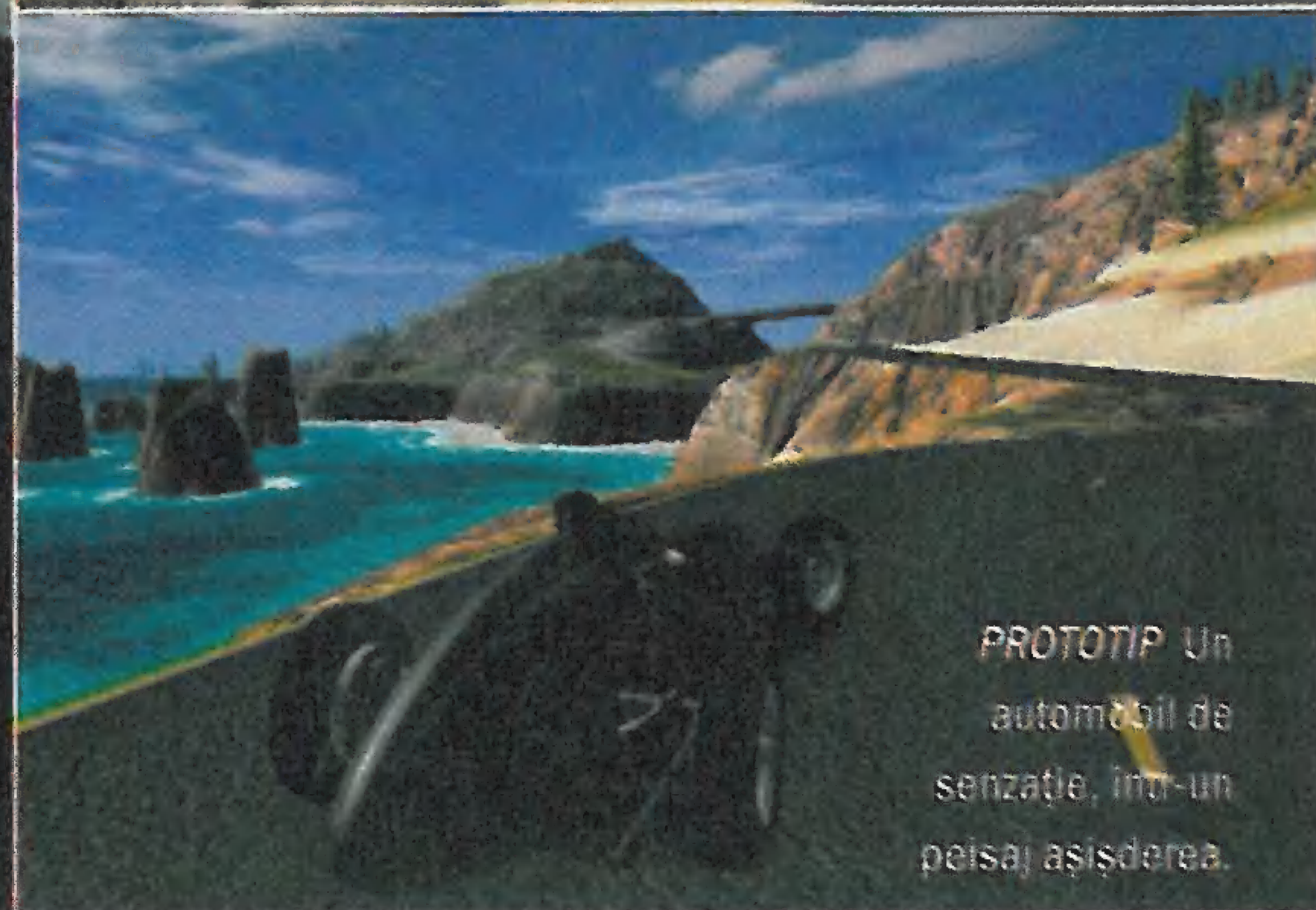
World Racing



AERODINAMIC Acest model Mercedes-Benz arată fantastic, fiind un gloriu al șoselelor.



DECAPOTABIL Păcat că nu sunt tipe prin munții ăștia, ca să ne vedă Merțanul cabrio.



PROTOTIP Un automobil de senzație, într-un peisaj așiderea.

**TDK Mediactive
Europe și
DaimlerChrysler**

au confirmat titlul
simulatorului lor
de curse 3D,
Mercedes-Benz
World Racing.

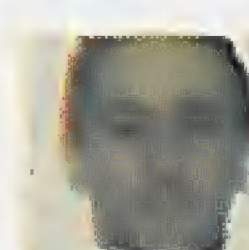
TDK Mediactive Europe și DaimlerChrysler au confirmat titlul mult anunțatului lor simulator de curse 3D. Produs de Syntetic, Mercedes-Benz World Racing, așa cum va fi cunoscut de acum înainte, va fi disponibil pentru console și PC-uri în toamna acestui an.

Jocul prezintă un engine revoluționar, 3D Landscape, care nu numai că generează piste de curse separate, dar și face posibilă crearea unor decoruri 3D întinse pe câțiva kilometri, care redau o experiență de conducere completă și realistă. Jucătorul își poate selecta modelul de mașină pe care îl preferă, dintr-o gamă aproape completă de mașini marca Mercedes-Benz. Fiecare model este realizat pe baza datelor originale de la Mercedes-Benz.

Mercedes-Benz World Racing oferă misiuni de instruire, curse și campionate, dar și un joc bazat pe misiuni. Tehnologiile avansate îi permit fiecărui șofer să-și definească propriul caracter și trecut său de pilot, care îi permit să stăpânească și să îndeplinească cu succes diverse obiective și misiuni.

Elementul-cheie al Mercedes-Benz World Racing este gama cuprinzătoare de modele Mercedes-Benz actuale, mașini clasice, mașini de cursă și prototipuri, toate puse în mișcare de un engine 3D revoluționar, care permite simularea coliziunilor la un nivel ridicat de verosimilitudine, pagubele produse caroseriei

fiind concludente în acest sens. Peisajele 3D, detaliate și realiste, pot fi explorate absolut liber. Gameplay-ul va fi o reușită, datorită diverselor variante de joc, inclusiv instruire, competiții și misiuni cu background story. Un avantaj îl reprezintă și controlul setabil în totalitate. Iar cei care dispun de un volan actual se vor bucura din plin de suportul Force Feedback.



PRIMA IMPRESIE

Arată excepțional, însă vom vedea cât de bine au realizat producătorii simularea în joc. Conține peisaje înconjurătoare demne de admirat, care îți fură privirile.

DOREL PUCHIANU jr.

Producător Syntetic
Distribuitor TDK Mediactive Europe
Termen toamna lui 2002

CREATORII JOCULUI BALDUR'S GATE™ VĂ PREZINTĂ

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS™



"JOCUL CARE VA SCHIMBA
DEFINITIV CONCEPTUL DE
ROLEPLAYING"



PC ZONE 2003



DĂ FRĂU LIBER IMAGINATIEI

CREAZĂ-ȚI LUMEA TA

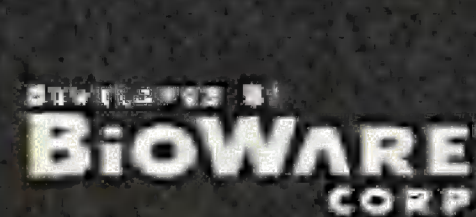
Neverwinter Nights™ este cel mai așteptat RPG 3D creat vreodată. Realizat pe parcursul a patru ani, Neverwinter Nights are peisaje minunate randate precum și un editor de nivele revoluționar. Crează-ți propria lume și condu până la 64 de jucători online!

Aflat în universul Forgotten Realms (sub incidenta regulilor de joc Dungeons & Dragons® editia a 3-a), orașul Neverwinter cade victimă unei molime mortale, Wailing Death, care nu iartă nimic. Vitejii orașului au nevoie de ajutorul creaturilor magice din Waterdeep pentru un leac, dar conspirațiile și trădările le sunt potrivnice...

Joc distribuit în România de:



Tel/fax: 021-345.55.05/06/07
e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gamashop.ro



www.neverwinternights.com

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Interplay Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Interplay Europe S.A. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeons Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Interplay Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Wizards and Wizards 1938-2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Interplay Entertainment Inc.

ICON-urile

RECOMANDAT

18+

Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani

TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

VIDEO



Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

ADD-ON



Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

EXCLUSIV



Exclusiv

Numai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.

Cum testăm

	LOW END				STANDARD				HIGH END			
SISTEM:	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933	
TEST CENTER	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2	
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202	
640x480 min.												
640x480 max.												
800x600 min.												
800x600 max.												
1.024x768 min.												
1.024x768 max.												

MINIMAL DETAILS



Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.

MAXIMAL DETAILS



Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.

LEGENDĂ Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde, fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

MANDOS 2

DISTRIBUTOR

Monosit

TERMEN

A apărut

RECOMANDAT

Pentium III 800

128 MB RAM

HDD: 2.5 GB

OpenGL

Gamepad

Force Feedback

Rețea 8

Net

90%

și pierde splendoarea

80%

80%

de acomodare

70%

doar în LAN

90

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel, puteți compara, în același timp, două jocuri (de exemplu, două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

> 90% Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.

> 80% Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretentioase, pachetul întreg creează dependență.

> 70% Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.

> 60% Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.

> 50% Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.

< 50% Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe fereastră.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune. Distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv, vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componentele care-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

CLASSICS

CLASSICS

Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.

AK47

30 | 3

ACTION-PACK



ADD-ON



Operation Flashpoint Resistance

Ești chemat pe câmpul de bătălie pentru armata US; în rândul cravatelor roșii te-ai aflat în mizerie.

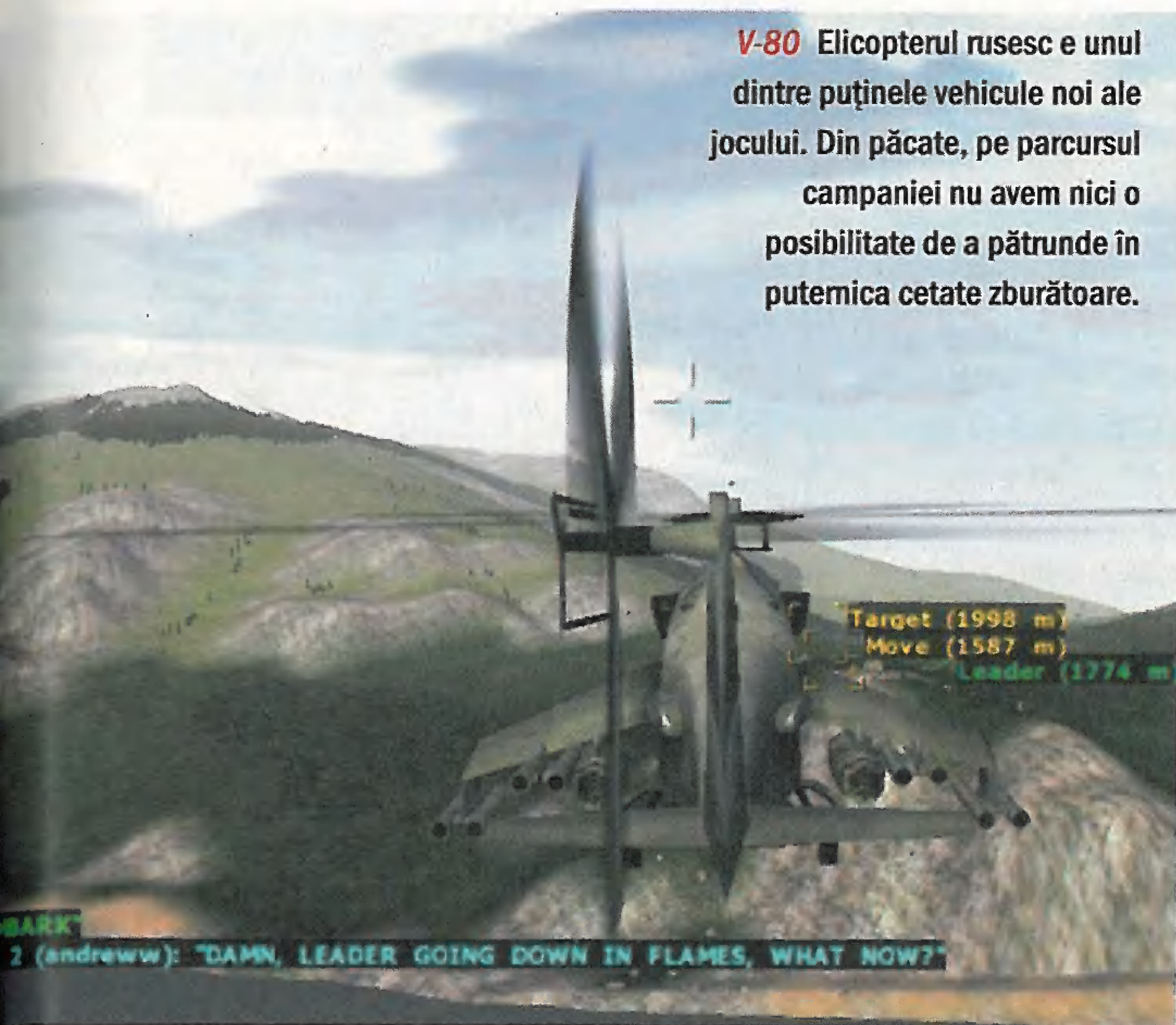
**Rezistența
cheamă la arme.**

Când vin soldații din trupa de rezistență să ceară ajutor veteranului, acesta îi trimite acasă. Data viitoare, când bați la ușa lui, vorba blândă nu mai ajută la nimic. Trupe rusești de comando te urmăresc până la ferma lui Victor Troska. Acum, vrea nu vrea, trebuie să ia o hotărâre: trece de parte rebelilor sau devine un trădător?

Înainte acestui punct, probabil cel mai lung In-Game-Intro din istoria jocurilor, ni se povestește istorioara de fundal a titlului **Resistance** care are ca timp de desfășurare perioada dinaintea programului de bază. În cel de-al doilea add-on al shooterului tactic **Operation Flashpoint**, armata roșie pătrunde pe insula Nogova și pe bine cunoscutele insule Malder, Everon și Kolgujev. Forțele de opoziție locale capitulează numaidecât și doar o mică bandă de gherilă mai opune rezistență. Fără arme grele, autovehicule sau călăuză, te adresezi lui Troska, cerând ajutor, acesta fiind un fost ofițer care mai are relații cu armata US. Acesta însă și-a jurat: „Niciodată un nou război!”. Dar când un luptător al rezistenței, sângărând și cu dușmanul pe urmele sale, ajunge la reședința lui Troska, acesta din urmă nu mai

poate sta în afara conflictului. Dacă rușii pun mâna pe rănit, pe acesta îl paște moartea sigură. Dacă, pe de altă parte, Victor se hotărăște să-l ascundă pe fugăr, soldații vor executa civili în neștire.

E rândul tău: fie pui mâna pe un AK-47 și te opui soldaților, fie le livrezi pachetul. În primul caz, treci, fără doar și poate, de partea rezistenței, iar în cel de-al doilea, ești recrutat de ruși. Ca și în **Operation Flashpoint**, derularea poveștii se bifurcă în unele locuri, dar revine, în curând, pe linia inițială. Zice-se că: dacă, spre



V-80 Elicopterul rusesc e unul dintre puținele vehicule noi ale jocului. Din păcate, pe parcursul campaniei nu avem nici o posibilitate de a pătrunde în puternica cetate zburătoare.



TINTA, ÎN VIZOR! La început, trupele de rezistență nu posedă tancuri - acest lucru se schimbă rapid, după un atac asupra unui atelier rusesc de reparat tancuri.

exemplu, te hotărăști să treci la început de partea atacatorilor, în misiunea următoare ți se mai dă posibilitatea să schimbi frontul. Nu te lăsa păcălit, un singur lucru e clar: așa-zișii tăi „prieteni” roșii te vor ucide pe la spate.

Așa că, hai să ne intrăm în pâine! Intrăm în subteran, unde, chiar la început, avem parte de o surpriză. Altfel decât în versiunile precedente, ai la îndemână, la început, doar pumnul lui Burebista și o pereche de mitraliere vechi. Astfel că, una dintre primele sarcini e să-ți

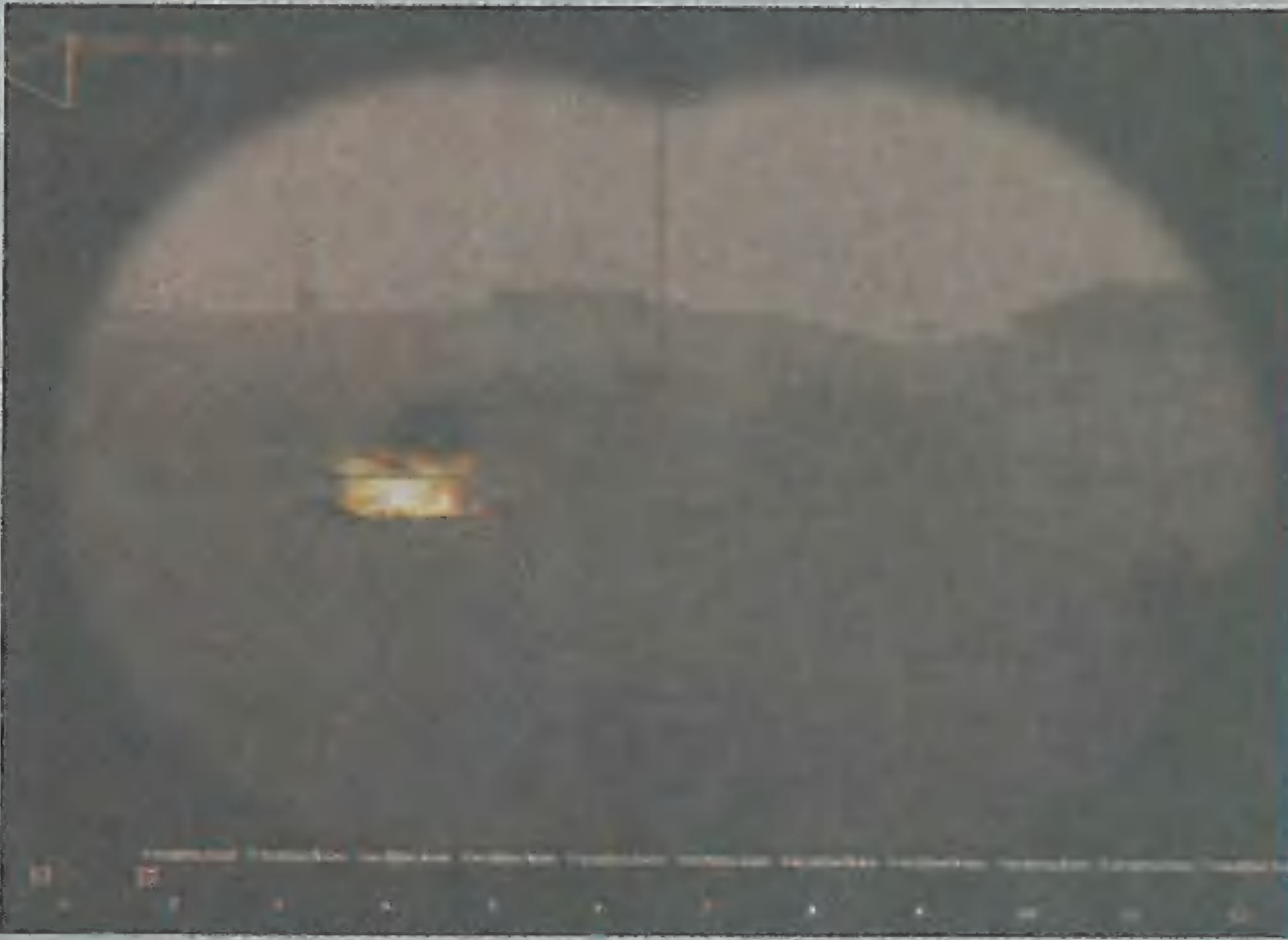
umpli arsenalul cu arme. Pe întreaga desfășurare a jocului, cartea programului îți oferă fiecare armă cucerită și fiecare muniție nefolosită. Dacă ești pământău și nu reușești să pătrunzi în depozitul de tancuri, în următoarea misiune va trebui să te chinuiești cu două T-55 ruginite, în loc să te bucuri de forța unor T-72. Fii atent și la colegii de echipă. Altfel decât în versiunea originală **Flashpoint**, ești liderul trupei încă de la început și comanzi până la 11 subordonați. O dată cu fiecare intervenție reușită, crește cu un nivel și

Așa se joacă Resistance

Distrugând un pod, rebelii vor să întrerupă calea de acces spre un post de apărare al rușilor, pentru ca aceștia să nu mai poată aduce întăriri. Citește în continuare cum poți realiza acest lucru.



Lunetiștii iau poziție undeva pe vârful muntelui și deschid focul la ordin asupra pazei podului.



Victor Troska cere ajutorul tancurilor, folosindu-se de stația de emisie-recepție. Cele două tancuri, de la o distanță sigură, spulberă în aer locul cu pricina.



După ce câteva trupe se mai află ascunse în vale, tancurile înaintază încet și acoperă trupele de intervenție.



Intrați sub acoperire! Un elicopter rusesc încearcă să te rețină. Din fericire, ai în dotare și arme de apărare împotriva atacurilor aeriene.



După ce ai trecut și peste ultima rezistență, nu-ți mai rămâne decât să amplasezi trei mine explozibile pe piciorul de rezistență al podului și misiunea e încheiată.

TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- campanie nouă cu 18 misiuni (plus două intervenții alternative)
- domeniul de intervenție e complet nou
- grafică îmbunătățită
- noi misiuni și un cod de program optim pentru multiplayer
- editor
- elicopter nou: V-80
- trei pistoale

Cifre & date

Gen:	Shooter tactic	Site-ul producătorului:	www.bistudio.com
Jocuri asemănătoare:	Team Factor, Ghost Recon	Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Producător:	Bohemia Interactive	Termen:	a apărut
De același producător:	Operation Flashpoint	Preț:	30 USD
Publisher:	Codemasters	Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Site oficial:	www.bistudio.com/resistance	Durată medie de joc:	cca 25 de ore
Site-ul publisherului:	www.codemasters.com		

Verificarea sistemului

În comparație cu programul de bază, cerințele de sistem au crescut vizibil. Cu 128 de Mbyte RAM sau mai puțin, nu veți avea parte de plăcere cu **Operation Flashpoint: Resistance**. Doar de la 256 Mbyte, cu un procesor de măcar 1 GHz și o placă grafică GeForce 2 GTS, vei avea parte și de bucurie. Dacă scazi calitatea sunetului, vei câștiga câteva procente în derulare.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ

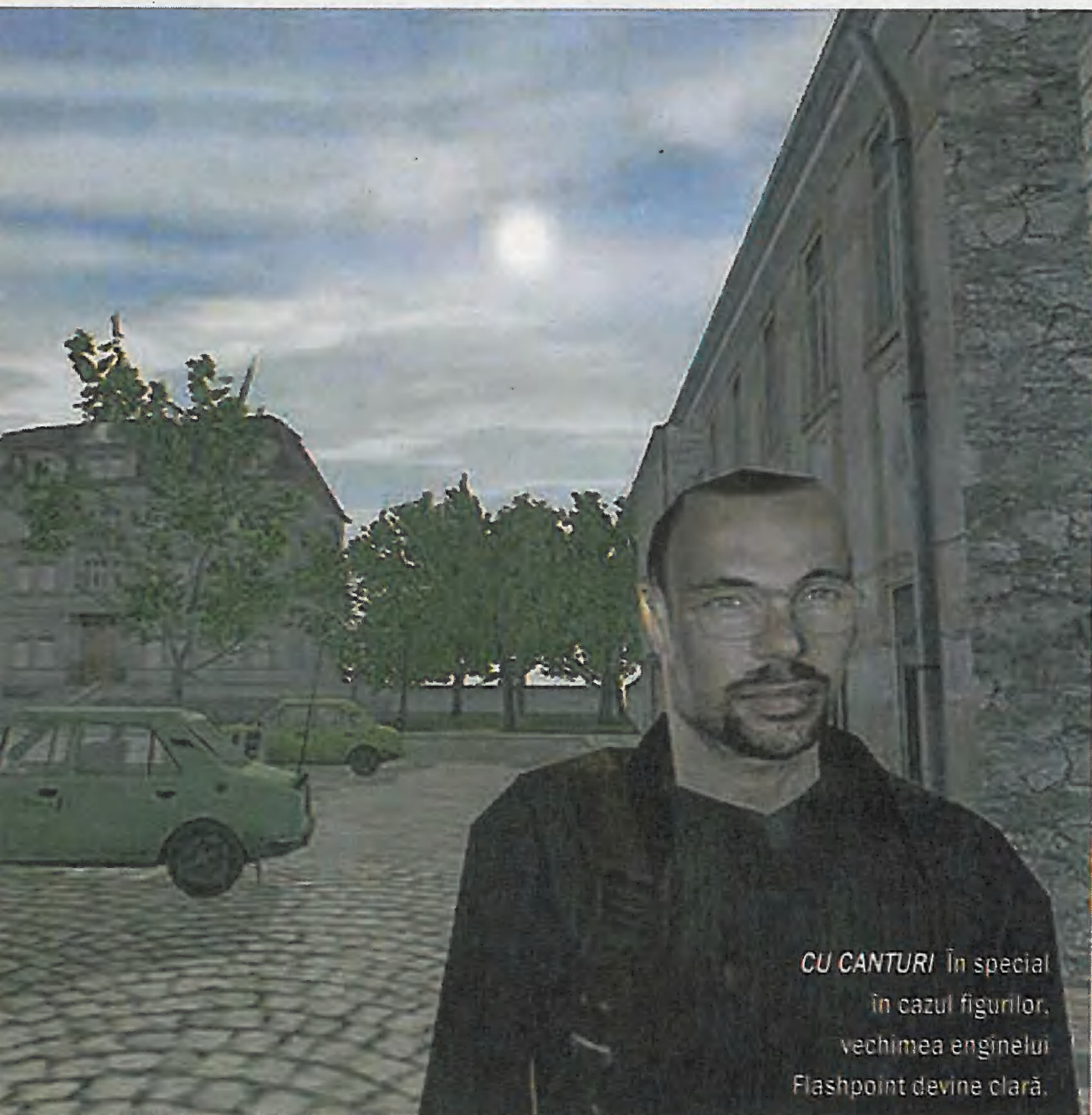
Tehnic imposibil

Nerecomandat

Acceptabil

Optim

	1024 x 768					1280 x 1024					1.600 x 1200							
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		



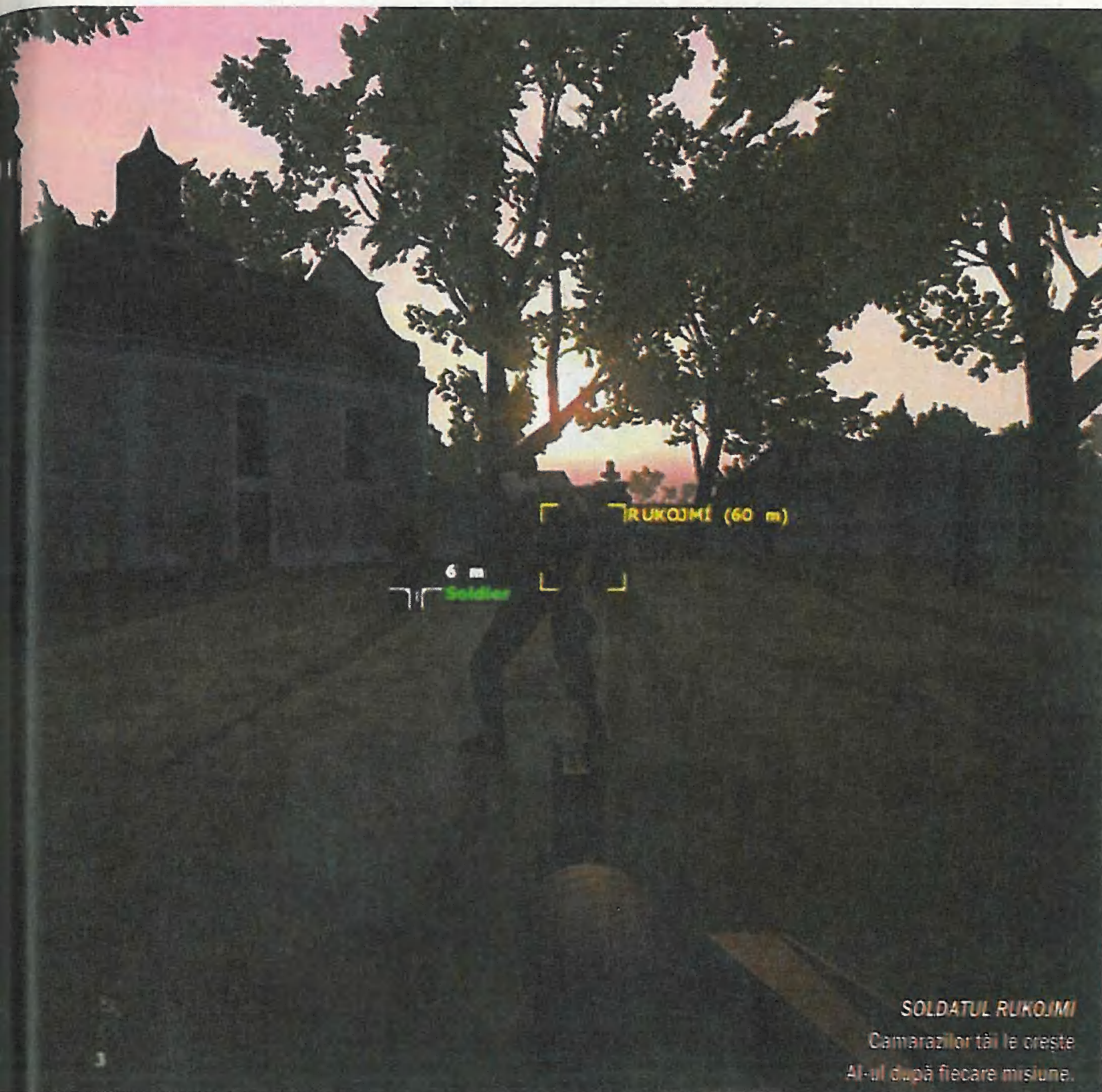
CU CANTURI În special în cazul figurilor, vechimea enginelui Flashpoint devine clară.

AI-ul camarazilor tăi. Nici un veteran căzut nu poate fi înlocuit cu un recrutar.

Și nu pentru că ai avea parte în program de mari acțiuni de aterizare sau de lupte aeriene – în majoritatea timpului, Victor, împreună cu oamenii săi, bate drumurile per pedes sau cel mult cu camionul –, ci pentru că cele 18 misiuni (plus două sarcini alternative) sunt mult mai complexe decât cele din add-onul **Red Hammer**. Rămâne să hotărăști singur dacă te avânți asupra unui convoi cu muniție al armatei roșii sau dacă te urci, pur și simplu, într-un T-72 și pornești la vânatoare. De asemenea, hotărăști dacă te strecorești de unul singur în baza dușmană pentru a pune mâna pe un tanc cu care să faci curățenie

sau dacă planifici o intervenție de atac cu 12 oameni. Aproape în fiecare intervenție există mai multe posibilități de a ajunge la realizarea scopului urmărit. Deseori, sunt pregătite trupe de sprijin care atacă posturile adverse cu grenade, pornesc un atac cu tancuri sau te acoperă cu lunetiști.

În vreme ce povestea părea cam scurtă în **Red Hammer**, se vede treaba că, în cazul lui **Resistance**, designerii și-au dat osteneala. Misiunile se leagă între ele prin secvențe intermediare destul de lungi, care te documentează despre lupta populației insulei împotriva ocupației rusești ivite la începutul jocului. Până să ajungi la un final dramatic, în program sunt incluse


OPINIE

CIPRIAN TORJ



Aproiați-vă! Ofertă avantajoasă! Avem arme, tancuri și elicoptere într-un titlu unic!

Cu o grafică îmbunătățită, și nu prea, *Resistance* alungă totuși *Red Hammer* de sub carcasele PC-urilor noastre. Story-ul excelent, cu elemente de intrigă care schimbă chiar cursul jocului, în funcție de decizia luată, încheie cu succes seria **Operation Flashpoint**. Lucrul care m-a obsedat la acest add-on este mâna personajului controlat de mine, care sprijină țeava armei de parcă ar fi o sapă. Degetele sunt desenate aproape caricatural, deși intenția a fost pesemne alta, rezultând o palmă grosolană pe care o vezi pe tot parcursul jocului. Deci grafica îmbunătățită e mai degrabă o figură de stil. Păcat, pentru că povestea interesantă ar fi fost completată la fix cu o grafică bine realizată. Oricum, *Resistance* oferă multe alte satisfacții legate de jocul în sine, făcându-te, adesea, să uiți de micile sale defecte tehnice.

secvențe video de peste o oră. Designerii de scenariu au filmat cu ajutorul editorului în grafica jocului.

Și acum, ceva pentru fracțiunea multiplayer. Păi au gândit-o și pe asta băieții de la Bohemia Interactive. **Operation Flashpoint: Resistance** face o figură bună în confruntările online, datorită codurilor de rețea prelucrate. Designerii de niveluri amatori se bucură

de opțiuni noi în editor și, desigur, de noua prezentare a texturilor. Îmbunătățirile anunțate atât de glorios cu fanfară și tam-tam ies în evidență, dacă te uiți de aproape. Adică dacă te holbezi. În fine, peisajul arată ceva mai viu decât înainte, datorită obiectelor suplimentare precum tufe, pietre sau iarbă și datorită texturilor de rezoluție mare. Aceste

detalii minimale costă însă extrem de multă forță din PC. Cel care alege setările grafice maxime, chiar dacă deține una din mașinăriile de lux care trec de 2 GHz, va avea impresia că asistă la un show de diapozitive color.

OPINIE

BOGDAN GAVRA



Vive la Resistance! Cu acest add-on, Operation Flashpoint dă din aripi în țării!

Resistance îmi revine ceea ce m-a captivat noaptea întregi la **Operation Flashpoint** cu un an în urmă: atmosfera de suspans, câmpurile gigantice de bătălie, misiunile dramatice, într-un cuvânt, sentimentul că „te afli direct în joc, ... cu trup și suflet!”. Managementul amelor mă obligă, cel puțin la început, să adopt o nouă tactică: nu mai pot să mă tuptez la loc sigur în vârful muntelui de unde să pocnesc între ochi adversarul cu ajutorul armei cu lunetă. Iar camarazii controlați de PC îmi devin, cu timpul, adevărați prieteni. Mai des decât o singură dată, am fost nevoit să reiau misiunea fiindcă unul dintre camarazii cu care am trecut peste mai multe misiuni a căpătat de undeva un glonț. Și acum, să spun ce mă deranjează la *Resistance*: nici acum, în cel de-al câtelea ceas, nu am la îndemână o funcție deșteaptă de salvare, și acest lucru e de neiertat. Și, oricât de bine reușite s-ar dorii secvențele intermediare, tocmai aici dau de grafica învechită - chiar dacă a fost presărată cu frișcă proaspătă. Pentru mine, *Resistance* e o finalizare credibilă pentru saga *Flashpoint*.

**PUNCTAJ
OF: RESISTANCE**
PRODUCĂTOR Bohemia Interac.
DISTRIBUTOR Codemasters

87
PREȚ
cca 30 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR
CPU 500 MHz
64 MB RAM
HDD: 700 MB

RECOMANDAT
CPU 1400 MHz
256 MB RAM
HDD: 700 MB

SUPPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER

Single-PC 1 Rețea 32
Internet 32
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 71%

SUNET 86%

CONTROL 78%

ATMOSFERĂ 82%

DESIGN 79%

MULTIPLAYER 89%



Tactical Ops

Assault on Terror

Un shooter online precum un film cu Schwarzenegger: exploziile luminează ecranul, iar realismul poartă marca Hollywood: **plin de tempo, full de acțiune și cu scene impresionante.**

Tactical Ops: Assault on Terror are mai mult decât un singur lucru comun cu colegul său de gen, **Counter-Strike**. Ambele izvorăsc din plăcerea de a pierde vremea a unor programatori amatori – primul ca mod pentru UT, iar cel din urmă, ca mod pentru **Half-Life** și, în fine, versiunea finală cu saltul pe raftul distribuitorilor. În ambele shootere tactice, zi de zi apar, via Internet, noi teroriști și noi trupe speciale de comando. **TacOps** oferă două echipe compuse din până la opt jucători care au posibilitatea să se desfășoare pe 33 de hărți. Așadar, loc din plin pentru destrăbălare! De la micile insule și până la ținuturile îndepărtate presărate cu temple și curți dosnice, avem tot tacâmul. Apoi, acțiunile prin care, spre exemplu, copoi trebuie să dea buzna într-o clădire și să elibereze câțiva ostatici; sau altă dată, echipa teroriștilor trebuie să amplaseze o bombă. Pe multe hărți găsim și intervenții alternative precum spargerea încuietorii unei porți sau acționarea unei manete pentru a face loc întăririlor. La fel ca și în **CS**, răboiul se desfășoară în runde. La început, se deschide **ABC-ul** cu arme, în care, pe lângă diferitele arme de foc, se găsesc și armuri, veste antiglonț sau grenade. Paraii necesari achiziționării acestora îi obții achitându-te de sarcini – vei beneficia și de diferite bonusuri extra – singura condiție fiind

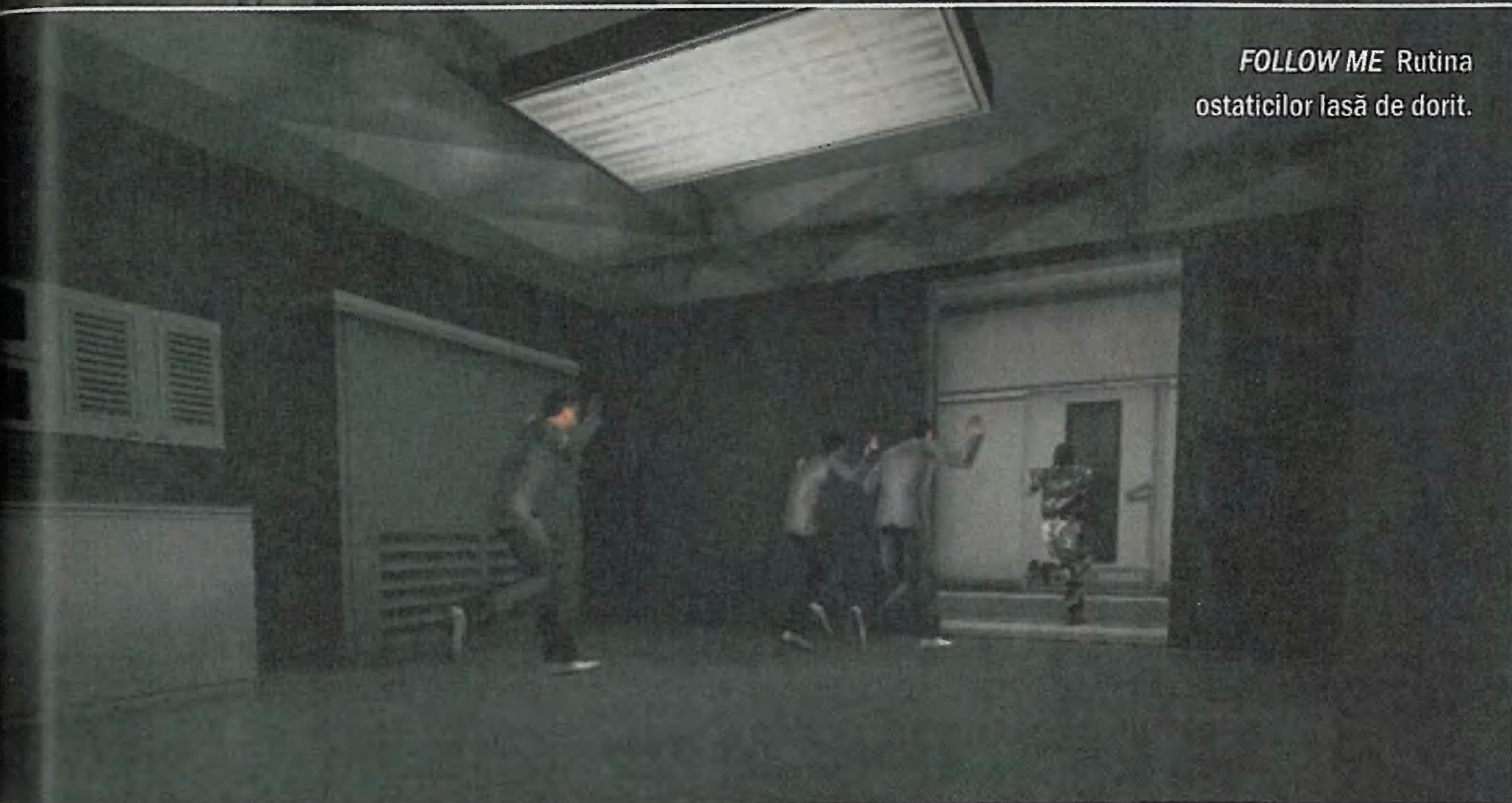
să supraviețuiești misiunii în cauză. Cel ce o mușcă, să zicem din iarbă, e osândit să privească jocul până la runda următoare.

Toate hărțile sunt puse minunat în balans, adică nu se creează avantaje nici uneia dintre echipe. În afara hărților create de producători pentru versiunea pusă în vânzare, apar, desigur, noile hărți gratuite via download. Datorită tehnicii grafice mai actuale, rezultatul arată mai bine decât la marele concurent, chiar dacă mișcările figurilor par oarecum artificiale.

Și, totuși, **Assault on Terror** e mai mult decât un „**CS** cu engine **UT**”. În vreme ce **CS**, spre exemplu, devine



PARCĂ-I PICTAT
Designerii de nivel au produs hărți frumoase; în imagine un vechi castel.



FOLLOW ME Rutina ostaticilor lasă de dorit.

tot mai realist, producătorii Jucătorii fac salturi ca niște
lui Tactical Ops pun mai canguri, atunci când urcă

Tactical Ops e mai mult decât un Counter-Strike cu engine Unreal.

Sentimentul de joc e mult mai profund în acțiune.

mult accent pe încăierările treptele și zidurile, când
permanente și pe salturi. aleargă prin ganguri și hale și

trag cu tot ce au la îndemână. Schije de plumb rezultate sunt preluate după cele reale ale pistoalelor și puștilor și chiar ale grenadelor, însă efectele de foc nu sunt nici pe departe atât de bune ca în Operation Flashpoint. În plus, fiecare armă are caracteristicile sale referitoare la distanță, rapiditate și recul și, deseori,

OPINIE

BOGDAN GAVRA



O alternativă interesantă la Counter-Strike

TacOps sau CS? E ca și cu Pepsi sau Coca-Cola: de gustibus non disputandum. Am jucat în matches și mi-a făcut la fel de multă plăcere ca și partidele din Counter Strike. Hărțile și armele sunt puse perfect în balans – probabil doar mitraliera M-60 e prea ieftină –, legătura cu serverele online decurge fără probleme, iar community e mai mic decât la Counter-Strike. De ce rămân totuși la CS? Pentru că acest clasic oferă amestecul perfect dintre acțiune și realism. Tactical Ops mi se pare puțin cam rapid, cu un conținut ridicat de plumb, iar feedback-ul armelor este fără importanță. În fața acestora stau grafica mai bună, diferitele moduri de foc și nivelurile mai bogate: ești în căutarea unei alternative la Counter-Strike, te afli la locul potrivit.



Jocurile verii 2002!

MONOSIT

Pentru lista completă puteți suna la
tel: 3306352; 3302375; 3304580;
tel/fax: 3306351

e-mail: monosit@rdsnet.ro
www.monosit.ro

Comenzile de pe site beneficiaza de
5% discount !!!

Ne puteți vizita și în
Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10
(blocul Sitraco Center din Piața Unirii)

ÎNCĂIERARE UMĂR LA UMĂR

În confruntări, ajungi, deseori, la „Friendly Fire” - din greșeală, teroriștii mai țintesc și asupra propriilor camarazi.

LA PLANTAT DE BOMBE

O tactică bună este păzirea bombei, după ce a fost plasată.

moduri diferite de tragere a focului. Cel care vrea doar să zburde și să se destrăbăleze fără pic de creier nu se află la locul potrivit. Spiritul de echipă și tactica cea mai bună au împreună câștig de cauză.

Altfel decât producătorii lui CS, cei ai lui TacOps au donat bebelușului lor un mod offline, în care polițiștii și băieții cei răi își pot antrena viitoarea intervenție pe

Internet. Nelipsiții bots controlați de PC, care preiau apoi rolul jucătorului coechipier uman, apar doar ca sparringspartner. Or fi ei buni ochitori, însă rămân blocați și nu mai știu pe unde și ce, tocmai la mijlocul nivelului sau le mai ard câte una chiar colegilor de echipă.

Versiunii full (V 3.20) i s-a blocat accesul la meciurile pe Internet (V 3.15), însă acest

lucru se va schimba până la data oficială a apariției acestuia la sfârșitul lui august. Cu varianta gratuită, bătăliile online funcționează mult mai bine. Datorită unui cod de rețea UT, o conexiune ISDN este îndestulătoare pentru a atinge plăcerea maximă.

OPINIE

CIPRIAN TORJ



Operațiuni tactice cu teroriști și anti-teroriști, adică trupe speciale.

Singurele două mari diferențe dintre CS și Tactical Ops sunt engine-ul și schimbarea de nume pentru băieții buni. Aceștia nu mai sunt counter-i, ci trupe speciale. În rest, avem de-a face cu doi gemeni monoziagoți, răsfățatul familiei rămânând însă Counter-Strike. Grafica lui Tactical Ops este la nivelul anului 1999, și nu cred că a fost lăsată așa pentru ca jocul să ruleze pe configurații slabe. Se putea scoate mai mult din engine-ul Unreal, mai ales că proiectul acestui joc a fost inițiat cu ani buni în urmă. Programatorii au copiat la indigo gameplay-ul din CS, cosmetizând mici aspecte, cum ar fi săriturile mult mai înalte ale jucătorilor, salturi care fac țintirea adversarilor mai dificilă. Dacă nu vă puteți hotărî care dintre cele două titluri să-l jucați, faceți ca mine: dați cu banul.

PUNCTAJ TACTICAL OPS

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR
Kamehan Studios Infogrames

PREȚ
cca 20 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR

CPU 300 MHz
64 MB RAM
HDD: 120 MB

RECOMANDAT

CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 640 MB

SUPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER

Single-PC 1 Rețea 16
Internet 16
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 71%

SUNET 72%

CONTROL 89%

ATMOSFERĂ 21%

DESIGN 73%

SINGLEPLAYER 32%

TABELA DE SCOR

Precum vedeți, scorul se ține „diferit” față de Counter-Strike.



Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

AMENINȚARE Deși alienul se strecoară ușor, soldatul l-a zărit la timp.

BYE, BYE ALIEN!
De îndată ce bietul Alien a fost zărit, tot ce ai de făcut este să tragi o rafală bună în plin.

PREDATOR Arma cea mai eficace a acestui vânător rămâne speargun-ul.

Alienul nu mai este atât de agresiv ca înainte, **ci puțin mai sălbatic decât un pitbull bine crescut.**

Cei care au jucat cu plăcere prima parte a seriei își amintesc de un moment interesant: alienul lovește cu putere în ușile metalice, pe fundalul unei muzici adecvate, în timp ce tu stai și aștepti confruntarea cu sufletul la gură, de cealaltă parte a ușii. În **Primal Hunt**, alien se comportă cu totul altfel: se năpustesc asupra ta, mai mușcă puțin, mai scuipă, încearcă să te prindă în scopuri nu tocmai prietenești, dar, dacă ești pe fază cu armamentul, goodbye alien! nici Sigourney Weaver nu te mai poate salva. Cea mai palpitantă misiune o

poți juca în rolul marine-ului, căci predator și alien nu îi au tocmai la suflet pe oameni. Jocul nu te solicită cu adevărat, așa cum o făcea prima parte. Nu mai simți acea senzație de teamă, așteptând, dintr-un moment într-altul, să apară din necunoscut unul dintre cei doi inamici. Din emoțiile, așteptarea înfrigurată și adrenalina originală nu a rămas mare lucru în **Primal Hunt**. Poți aborda jocul în pielea unui marine, a lui predator sau a unui alien, fiecare personaj beneficiind de trei niveluri. Din păcate pentru fanii jocurilor action, poți parcurge **Primal**

Hunt într-un weekend, și asta fără să te solicite prea mult. Dacă vrei să simți ceva din feeling-ul jocului original, trebuie să modifice gradul de dificultate. Poate că producătorii de la Monolith ar fi trebuit să realizeze ei înșiși această continuare a jocului, și nu să lase acest lucru în seama cvasi-anonimilor de la Third Law Interactive, al căror singur titlu cunoscut este **Kiss: Psycho Circus**. În încheiere, vă doresc baftă la vânătoare și vă dau un sfat: încercați campania chiar în pielea alienului, nu veți regreta.

PUNCTAJ AVP 2: PRIMAL HUNT

PRODUCĂTOR Third Law Inter.
DISTRIBUTOR Vivendi Univers.

PREȚ cca 20 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 450 MHz
64 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT CPU 800 MHz
256 MB RAM
HDD: 500 MB

SUPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 16
Internet 16
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 72%

SUNET 80%

CONTROL 72%

ATMOSFERĂ 59%

DESIGN 51%

MULTIPLAYER -%

59

OPINIE CIPRIAN TORJ



Cu care specie să joc? Cu marine-ul înfricoșat, cu alienul rapid? Mai bine să fiu predator!

Cred că seria **AvP** suferă cele mai puține schimbări de la un titlu la altul. Astfel, nici **Primal Hunt** nu face excepție de la tradiție. Armele mai noi nu sunt neapărat și mai bune, alienii crâpând la fel de rapid ca în versiunile precedente. Cele trei campanii, din perspectiva fiecărei specii - oameni, alien, predator - asigură câteva ore de joc, însă nu atât de incitante ca în **AvP2**. Feeling-ul de scary movie a fost diminuat, **Primal Hunt** rămânând un simplu shooter. Doar coloana sonoră este ceva mai reușită, urletele adversarilor rănindu-ți urechile. La loc de mare cinste rămâne reflexul de a apăsa pe trăgaci la timp sau de a sfâșia cu ghearele, în cazul alienilor. Ca să mai luminați nițel monitoarele întunecate, alegeți aruncătorul de flăcări și prăjiți tot ce mișcă pe radarul din stânga ecranului. Însă, și așa, plictiseala se va instala urgent, deși add-on-ul e destul de scurt.

DE LA 3
LA 105 ANI

anul II, nr. 9, 2002
septembrie

49.900 lei

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

SOFTUL LUNII:
Power Test .Net

CD-ROM:

FULL VERSION:

Dicționar
englez-german-român

SOFTURI EDUCAȚIONALE:

Cursuri de engleză
Exerciții de lb. franceză
Hartă cosmică electronică
Despărțitor în silabe
Translator englez-român

VIDEO CLIP

Formația: "Zâmbet amar"

1 CD-ROM



Peste 200 de întrebări
din engleză și din matematică

CONCURS

bitdefender
secure your every bit

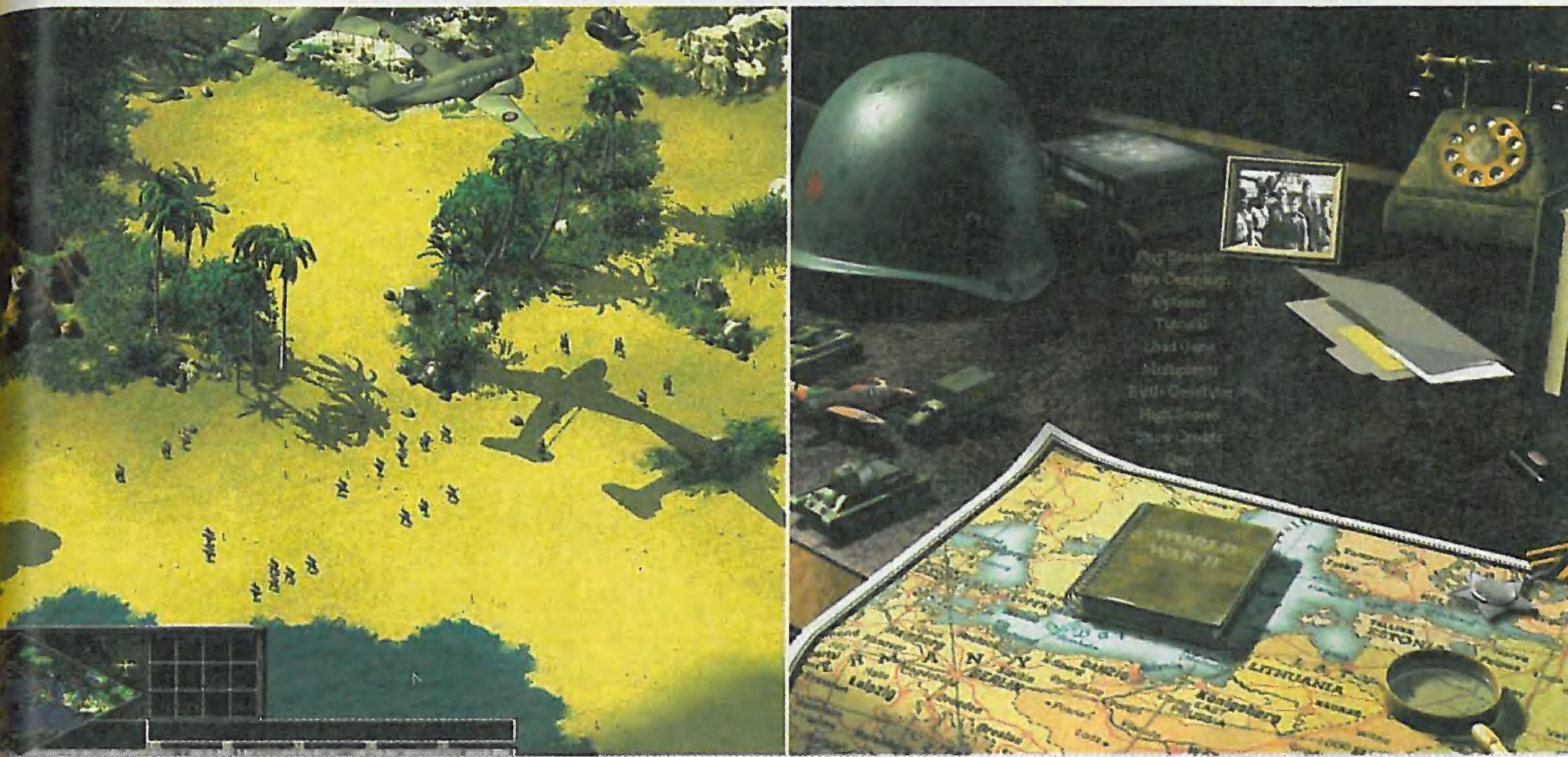
ENCYCLOPEDIA
britannica
2002

Istorie în date și imagini
de la Compton's



Software educational, utilitare, financiare, afaceri, dicționare, enciclopedii, adrese Internet, jocuri, concursuri etc.

Americanii-s de vină...



Ai jura că **americani** au câștigat cel de-al doilea război mondial singuri-singurei, după cât caz fac din asta!

Dacă filme ca Saving Private Ryan sau U571 au o doză bună de istorie, americanii, în schimb, n-au nici cea mai mică idee despre ce s-a întâmplat în Europa până în anul 1941! Dacă credeți că aceste filme n-au fost deloc rele, jocurile, care în ultimul timp urmează inevitabil

care se reflectă cum nu se poate mai bine în jocuri: "we're the best", "we won the war". Dacă ne amintim că super-eroul modern a fost creat tot în America, nu mai e de mirare că de la americani vin numai shootere pe această temă. Pe de altă parte, dacă ați cunoscut americani, ați fost norocoși să dați peste vreunul care să știe pe care continent se află Berlinul (că de Ploiești, mai bine nu amintesc!) sau care să nu te privească cu sprâncenele mult coborâte când află că Hitler nu este o marcă de biscuiți. Liderii strategiei rămân, în continuare, europenii (Panzer General, Commandos,

Sudden Strike), care au și cei mai înrăiți jucători pe tema WW II în... germani! Dacă tot nu avem mentalitatea americană și nici motive să facem shootere ambientate în a doua conflagrație mondială, căci ar fi greu să convingem pe cineva că eroul e român, ar fi îmbucurătoare apariția unui RTS sau RTT românesc pe tema respectivă. Misiuni pe frontul de Est, între care și România, scenarii în care să apară trupele române alături de cele aliate (să nu uităm că în Panzer General apăream numai de partea Axei), în care să arătăm că am contribuit și noi la câștigarea celui de-al doilea război mondial de către forțele "binelui".

Cred că domeniul jocurilor PC poate fi oricând o soluție binevenită pentru a ne face cunoscuți și recunoscuți în lume.

CIPRIAN COROIANU

fiecare film de succes, au în centru aceeași idee. Parcă ar fi o conspirație. Când pui mâna pe orice joc ambientat în cel de-al doilea război mondial, dai cu nasul doar de yanks eroici până în măduva oaselor! Nu vreau să fiu greșit înțeles: am debarcat și eu în sectorul Omaha Beach și m-am luptat, chiar dacă mi se făcea părul măciucă, cu SS Paranormal Division... Ceea ce sare în ochi este mentalitatea americană 1st person


STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

CHARTS


Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Warcraft 3**
RTT | Blizzard
- 2 **Sudden Strike 2**
RTS | CDV
- 3 **Heroes 4**
TBS | Infogrames
- 4 **Battle Realms**
RTS | Ubi Soft
- 5 **Commandos 2**
RTT | Eidos
- 6 **Empire Earth**
RTS | Vivendi
- 7 **Starcraft**
RTS | Blizzard
- 8 **Age of Empires 2**
RTS | Microsoft
- 9 **Warrior Kings**
RTS | Microids
- NOU 10 **Industry Giant 2**
Sim. economic | Jowood



Industry

Având la dispoziție un mic capital de start, **trebuie să devii multimiliardar, într-o vastă lume dominată de cerere și ofertă.** Va trebui să pui osul la muncă și să te înarmezi cu multă răbdare.

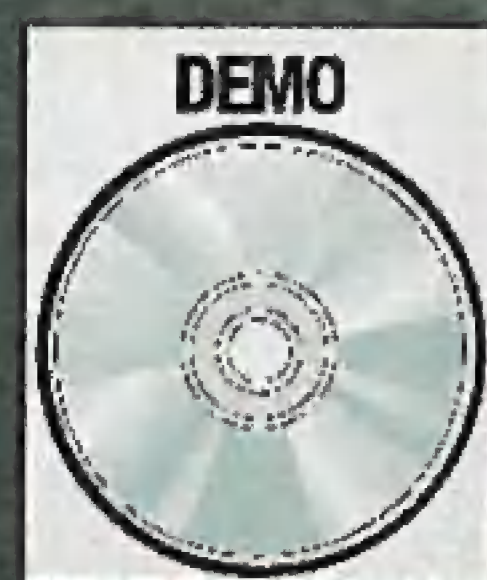
 nainte de toate, va trebui să planifici. **Industry Giant 2** e un simulator economic pentru jucătorii obișnuiți cu gândirea complexă. Suprafețele uriașe, subțirel populate, te așteaptă să profiți de ele: ouă, pâine, vin, aparate Hi-fi sau jucării, toate acestea reprezintă mărfuri care așteaptă să fie comercializate.

Cererea de ouă e ușor de acoperit: deschizi o fermă cu găini, o magazie și o alimentară bine poziționată și, după o lună, banii încep să-ți zornăie plăcut în buzunare. În **Industry Giant 2**, nu vei avea niciodată fonduri suficiente, căci o singură fermă costă o zecime din capitalul de start. Și, dat fiind că din comercializarea ouălor nu te poți îmbogăți, trebuie să te ocupi în curând de lucruri mai serioase. Vinul îți oferă venituri cu mult mai mari, însă, pe lângă vie, îți mai trebuie și o fabrică de sticlă și un șantier de colectare a cuarțului. Problema e că viile cresc undeva în interiorul insulei, iar cuarțul se colectează de pe plajă. În concluzie, ai nevoie de depozite, mijloace de transport, iar acestea implică șosele, căi ferate și pivnițe de vin. Ceva în genul "mi-e atât de foame că nu mai pot de sete și nici n-am unde dormi la noapte!". Pentru a mai recupera o parte din cheltuieli, ai posibilitatea să dai altor firme sticlele pe care nu le mai folosești. Cei care se ocupă de presatul fructelor sunt foarte interesați de aceste sticle, dar nu trebuie uitați nici producătorii de hrană pentru sugari. Oricum, pentru unitățile de producție ale acestor firme mai sunt necesare și alte materii prime. În total, vei face cunoștință cu 150 de mărfuri pe parcursul campaniilor, a căror producție și ofertă variază în funcție de sezon. Se întâmplă ca misiunea să-ți indice mărfurile care trebuie produse. În

perioada prohibiției, trebuie umplute magazinele cu Whiskey, în anii '50 te ocupi de toate autovehiculele de lux, iar în anii '80, ai sarcina de a salva de la faliment un concern de produse electronice. Te așteaptă să-ți arăți dibăcia 14 misiuni împărțite în trei campanii diferite. Chiar și cea mai simplă dintre acestea cere multă iscusință: trebuie să dublezi contul de două milioane și nu-ți stau la dispoziție decât fermele de vite, păsări și cele cu pomi fructiferi. Într-un număr limitat de ore de joc, nu-ți poți permite prea multe greșeli în ceea ce privește suprafețele cultivate și căile de acces pentru transporturi, fiindcă altfel te așteaptă un final cumplit.

Un factor pozitiv este faptul că nu trebuie să-ți pierzi vremea cu politica prețurilor, deoarece, atunci când prețurile sunt mari,

Giant 2



ORAȘ INSULAR Prin intermediul opțiunii de zoom, ai o bună perspectivă de ansamblu.

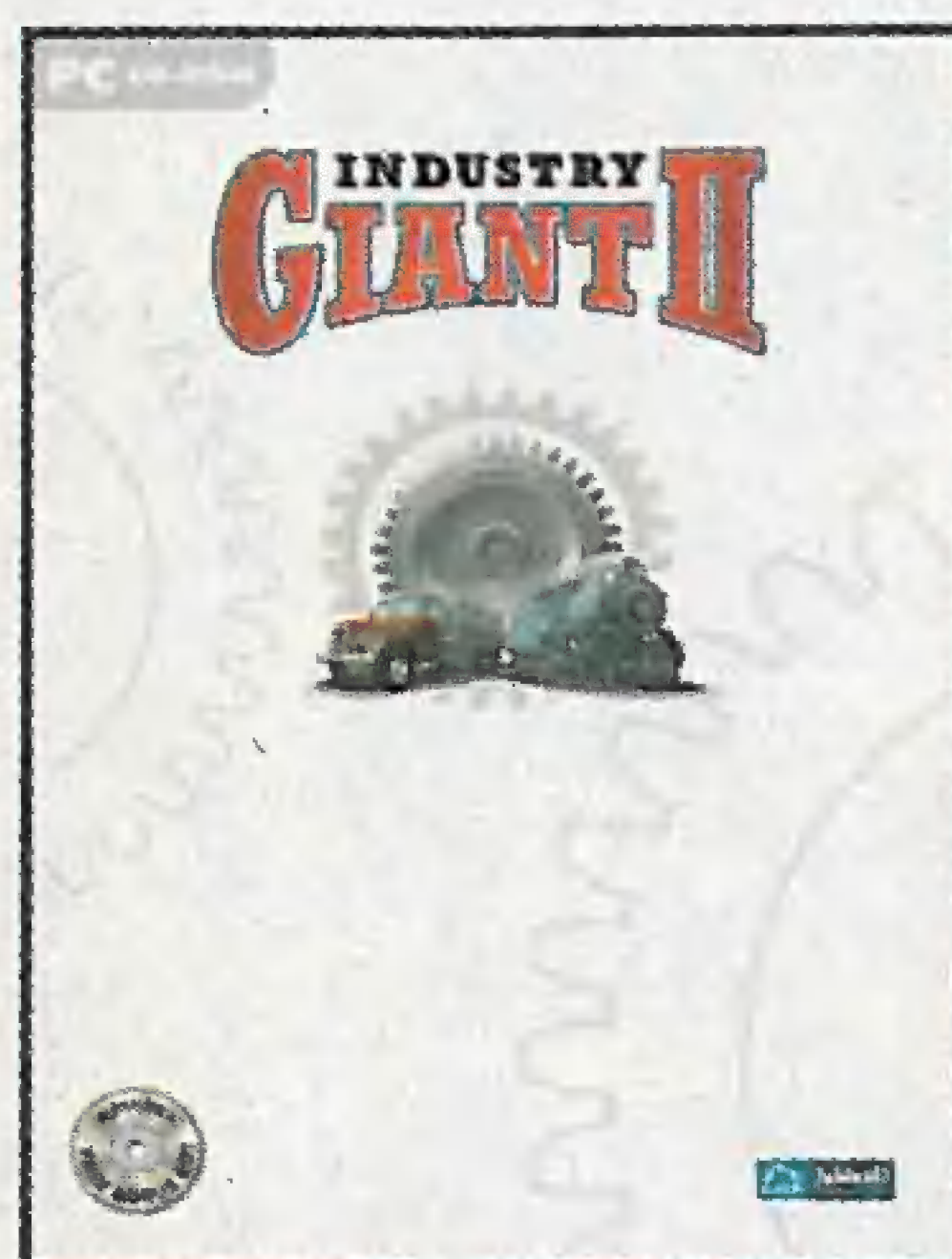
vinzi puțin. În concluzie, economisești costuri de producție imense dacă oferi prețuri accesibile. Astfel te dezvolti și privești cum deodată cu tine se dezvoltă și orașul. Cu cât infrastructura este mai bine pusă la punct (magazine și locuri pentru petrecerea timpului liber), cu atât mai mult crește populația și astfel și cererea de produse. În mod alternativ, poți scădea salariile angajaților. Normal

că în aceste condiții scade producția, însă, în mod corespunzător, economisești costurile salariale.

Deseori e mai bine să vinzi produsele în alt oraș. Cu trenul, cu camionul sau cu vaporul poți transporta mărfurile între locații, însă e bine de știut că, din cauza logisticii încărcate, pe șine și pe șosele ajungi mai tot timpul la blocaje. În planificările de rute și trasee, în care sunt stabilite stațiile, nu ai posibilitatea de a indica traseele preferate. Indiferent câte șine ai avea la dispoziție, trenurile care vor circula în același timp vor alege întotdeauna șina pe care e sigur că vor ajunge la coliziune. Dacă nu se întâmplă catastrofa, atunci vor trece unul pe lângă celălalt în tempo de melc. Nu mai vorbesc de gările în care trenurile se blochează unul pe celălalt. Singura soluție o reprezintă un clic de mouse și dispare încărcătura de milioane.

De multe ori, vei fi obligat să recurgi la asemenea măsuri drastice. Sistemul este atât de inflexibil, încât te poate duce la disperare. Dacă un tren gol trece pe lângă o magazie plină de cherestea care este locul destinației sale, acesta nu va încărca decât mărfurile specificate pe fișa de transport, indiferent dacă sunt disponibile sau nu. Un sistem ca în **Railroad Tycoon** care transporta absolut toate mărfurile, în





TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- peste 160 de mărfuri
- peste 50 de mijloace de transport diferite
- 4 sisteme de transport (camioane, locomotive, vapoare, avioane)
- noi ramuri industriale (alimente, textile, instrumente muzicale)
- cererea și oferta depind de anotimp
- 14 misiuni

Cifre & date

Gen:	Simulator economic
Jocuri asemănătoare:	Capitalism 2, Railroad Tycoon
Producător:	Jowood
De același producător:	Industry Giant, Gilde
Publisher:	Jowood
Site oficial:	www.industrygiant2.com
Site-ul publisherului:	www.jowood.com
Site-ul producătorului:	www.jowood.com
Recomandarea de vârstă:	fără restricție
Termen:	a apărut
Preț:	cca 45 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	cca 60 de ore

În comparație

GRAFICĂ

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Industry Giant 2
Bogăția detaliului în lumea jocului	68	38	77
Bogăția detaliului la obiecte	63	40	74
Multitudinea în joc	62	16	58
Animațiile obiectelor	75	29	74
Efecte	62	10	65
	42	7	33

SUNET

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Industry Giant 2
Muzică	64	40	66
Efecte de sunet	61	26	79
Voci / Comentariu	72	52	60
	0	0	0

CONTROL

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Industry Giant 2
Confortabilitate / Navigare	70	16	90
Precizia controlului	75	12	94
Vedere largă / Perspectivă	77	78	76
	62	29	82

ATMOSFERĂ

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Industry Giant 2
Captivant / Surprize	88	34	81
Apropierea de realitate / Credibilitatea	62	21	64
Story / Dialog / Comentariu	74	89	27
Înscenarea	82	58	81
	88	29	40

DESIGN

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Industry Giant 2
Complexitate / Profunzimea jocului	87	85	86
Ușor pentru începători	60	73	81
Balansul între gradele de dificultate	88	64	76
A.I.	91	56	52
Inovații	83	77	32
	84	46	83

MODUL MULTIPLAYER

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Industry Giant 2
Atractivitatea modului	69	60	28
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	12	12	12
Possibilitățile meniului	76	78	5
	75	43	38

Pro & Contra

- + recunoști de la prima vedere magazinele, autocamioanele și gările pentru încărcarea trenurilor
- + orașele se dezvoltă
- nu se observă schimbarea dintre anotimpuri

- + muzică plăcută
- + efecte de sunet multumitoare

- + meniu foarte confortabil
- terminalele trenurilor și ale autocamioanelor se setează aproape automat
- sistem de informare neadecvat

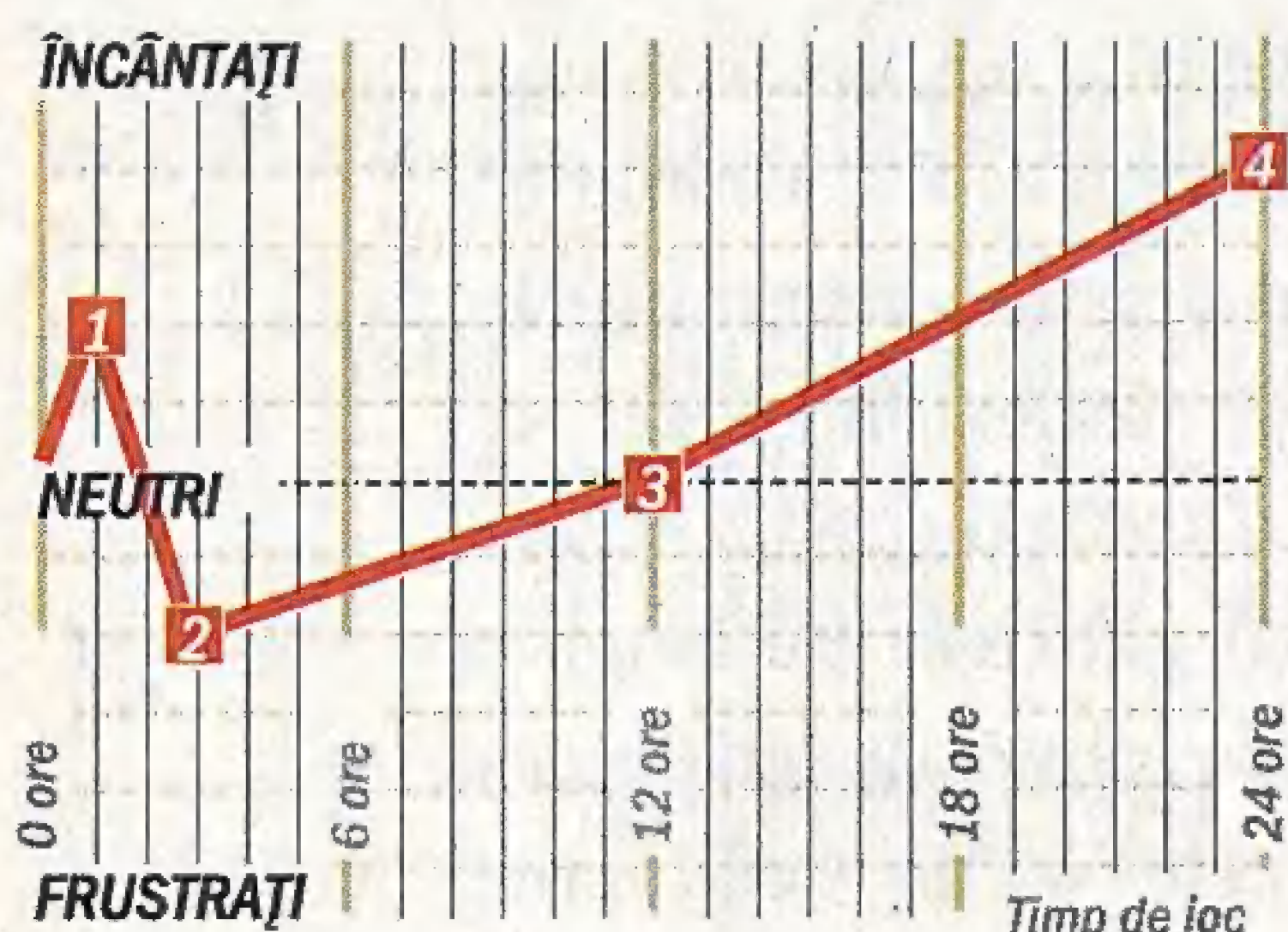
- + diversitate prin mărfuri noi descoperite
- lipsa cercetării tehnologice
- secvențe intermediare plictisitoare

- + sistem complex al mărfurilor
- trenurile au nevoie de comenzi precise
- model economic anevoios

- nu poți schimba mărfuri cu concurenții
- un singur mod de joc

LEGENDĂ ■ Mai slab decât jocurile luate în comparație ■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

Graficul motivației



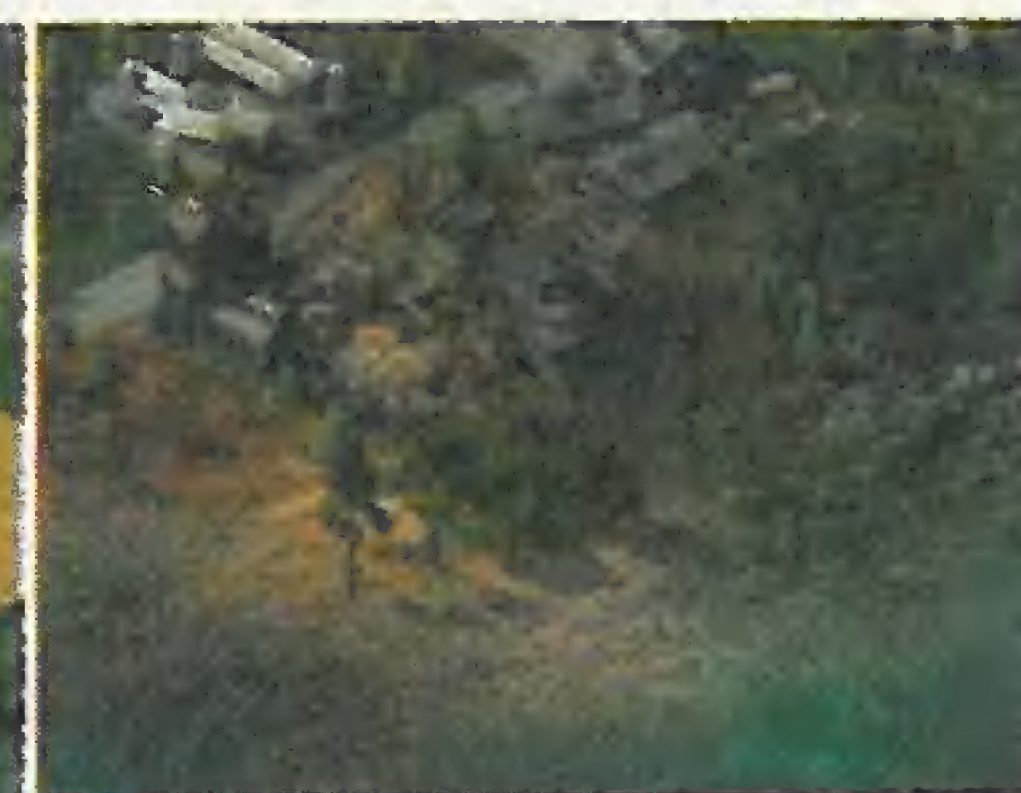
1 Tutorialul bine făcut, puțin cam scurt, ne demonstrează modul simplu de abordare.



2 Ei să fie, greu e jocul! Investești în tot felul de găuri neproductive, iar profiturile vin destul de greu.



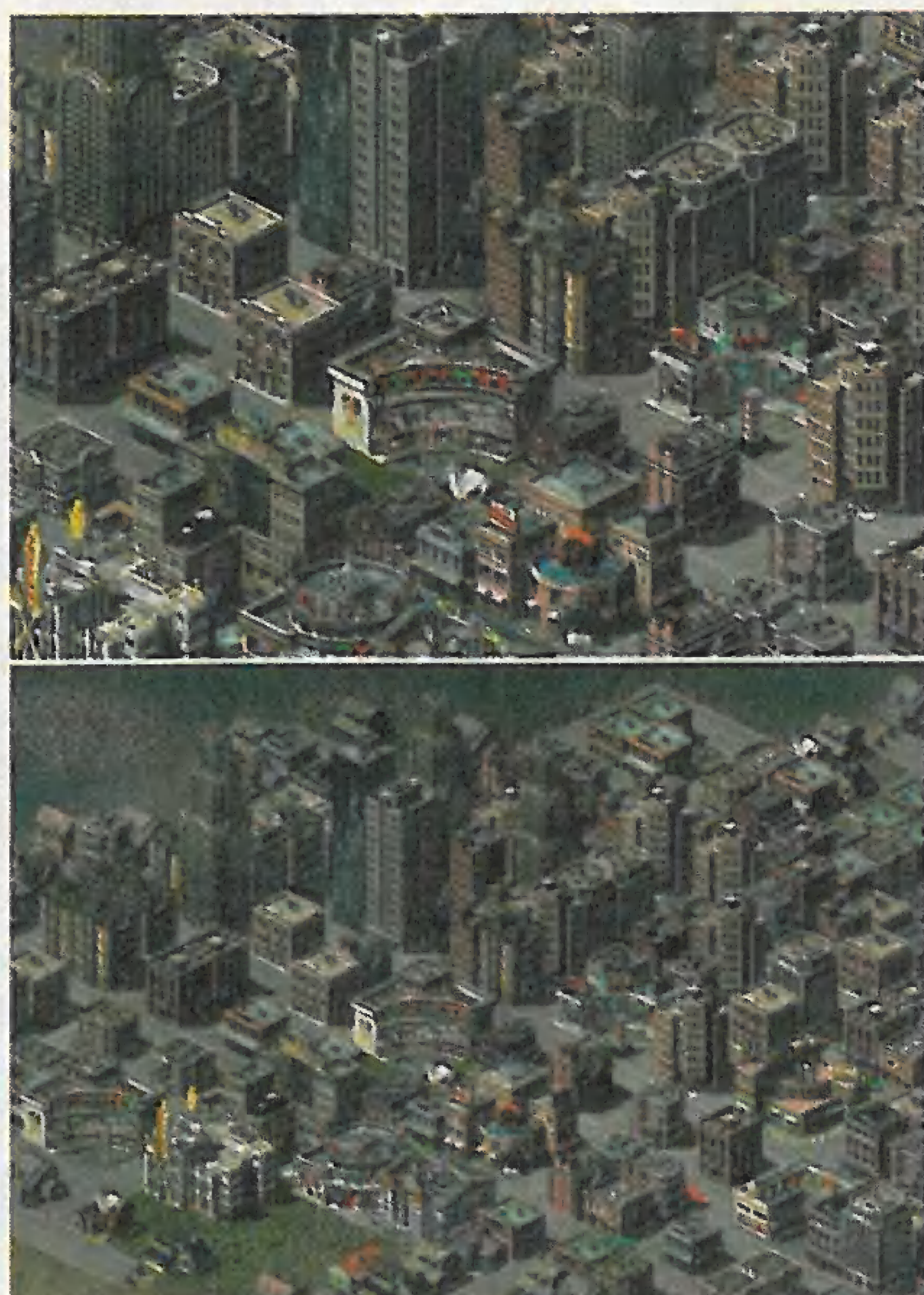
3 De n-ar fi atât de anevoios, sistemul economic ar putea fi plăcut.



4 După o vreme, misiunile bine realizate te fac să uiți de micile scăpări.

Verificarea sistemului

Industry Giant 2 nu oferă prea multe posibilități de setare. Dezactivează de la bun început V-Sync și renunță la rezoluția de 32-Bit. Dezactivarea detaliilor de animație nu prea ajută la nimic. De la 500 MHz, acest clasic 2D se poate juca fără probleme, anevoios însă în rezoluții mari. O placă TNT2 nu reușește o reprezentare grafică 1.600x1.200 - aici îți trebuie cel puțin un GeForce 3.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	1024 x 768					1280 x 1024					1.600 x 1200				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															



CREDIBIL Șoferii controlați de PC se comportă în mod verosimil fără a fi plictisitori.

OPINIE

CIPRIAN COROIANU



În Industry Giant 2, până și cel mai tipicar funcționar e mai flexibil decât un șofer de TIR.

Industry Giant 2 e un program de logistică. Deoarece mărfurile „se mănâncă” precum strugurii toamna, trebuie să-ți planifici piețele de desfacere și capacitățile necesare din timp. În special, sistemul transportului îți face treaba mai dificilă decât ar trebui să fie: în loc să-i poți spune unui șofer de TIR în modul cel mai simplu să ia toată marfa din punctul A și să o ducă în punctul B, trebuie să stai și să-i explici, ca unui imbecil, care este marfa pe care trebuie să o transporte. Chiar și cel mai tipicar funcționar e mai flexibil decât un șofer de TIR. Așa că o mare parte din timp ți-o petreci mâncându-ți nervii cu „alde ăștia”. Ce mi-a plăcut în mod deosebit sunt cele 14 misiuni, foarte variate, nu îngrozitor de dificile și atât de cuprinzătoare încât poți să-ți petreci câteva săptămâni bune cu el.

funcție de spațiul liber din vagoane, nu ar fi chiar atât de realist, însă ar fi cu mult mai comod. E remarcabil că, în **Industry Giant 2**, nu trebuie să te ocupi de tipurile diferite de camioane sau vagoane: orice fel de marfă poate fi transportată în orice vagon.

Dacă stăm să ne uităm la suprafața de joc, putem spune că cei de la Jowood au dat lovitura. Un clic dat pe peisaj deschide un meniu pentru construcții, iar un clic pe clădire deschide un meniu cu posibilitățile de

setare. În cazul fabricilor de materiale sintetice, stabilești dacă vei produce gumă sau plastic, iar în cazul magaziiilor vei stabili care sunt cantitățile acceptate. Din păcate, îți vor lipsi informații importante. Așa că vei afla într-un târziu despre faptul că un magazin alimentar aduce pierderi, din cauza ouălor alterate. Cum s-a ajuns aici, nu vei afla niciodată. O altă surpriză neplăcută este că profiturile și impozitele devin vizibile doar când dă râmi o fabrică sau când construiești una.

Aceste lipsuri se pierd însă pe parcurs: în nici una dintre misiuni nu ai adversari controlați de PC. Trebuie să produci de unul singur fiecare marfă și, la fel, fiecare obiect produs îl folosești tot de unul singur. Jocuri precum **Capitalism** sau **Tycoon** au rezolvat aceste probleme. Doar în modul de joc "Unlimited" ai adversari, aceștia fiind diferiți în inteligență și agresivitate; cooperarea nu este posibilă. Același lucru este valabil pentru modul multiplayer în care pot lua parte până la patru concurenți.

OPINIE

MARIUS ȚEPELEA



Ca și la Hornbach: „Ai tot timpul câte ceva de lucru!”

Pachet alintat! Ani buni, trenulețele mele de lemn erau destul de bune, acum, brusc, e vorba de mașini pe care le controlez de la distanță. Din fericire, e din nou vară, așa că pot să ies. Păcat că singurul adversar împotriva căruia lupt e doar timpul – și asta prea scurt: aș fi jucat împotriva altui adversar. Era plăcut să faci comerț cu cineva: cumperi plastic și gumă fiindcă nu-mi pot permite uzina chimică. M-am temut că domeniile se vor asemăna între ele foarte tare, însă nu e așa; aproape fiecare lucru își are „sezonul” său. Cu camioanele și cu trenurile treaba merge prea ușor. Și în **Transport Tycoon** treaba era mai complexă. Mi-au plăcut mult misiunile – variate, originale și nu prea ușoare. Ceea ce m-a enervat nespun de mult e faptul că trenurile nu se țin de parcursurile din program. Iar șinele formează prea repede încurcături. Relativ la control și la grafică, nu am prea multe de comentat. E okay acest urmaș!

PUNCTAJ INDUSTRY GIANT 2

PRODUCĂTOR Jowood **DISTRIBUTOR** Jowood

PREȚ cca 45 USD

TERMEN a apărut

NECESAR
CPU 350 MHz
64 MB RAM
HDD: 500 MB

RECOMANDAT
CPU 800 MHz
256 MB RAM
HDD: 500 MB

SUPORT

Open GL

Force Feedback

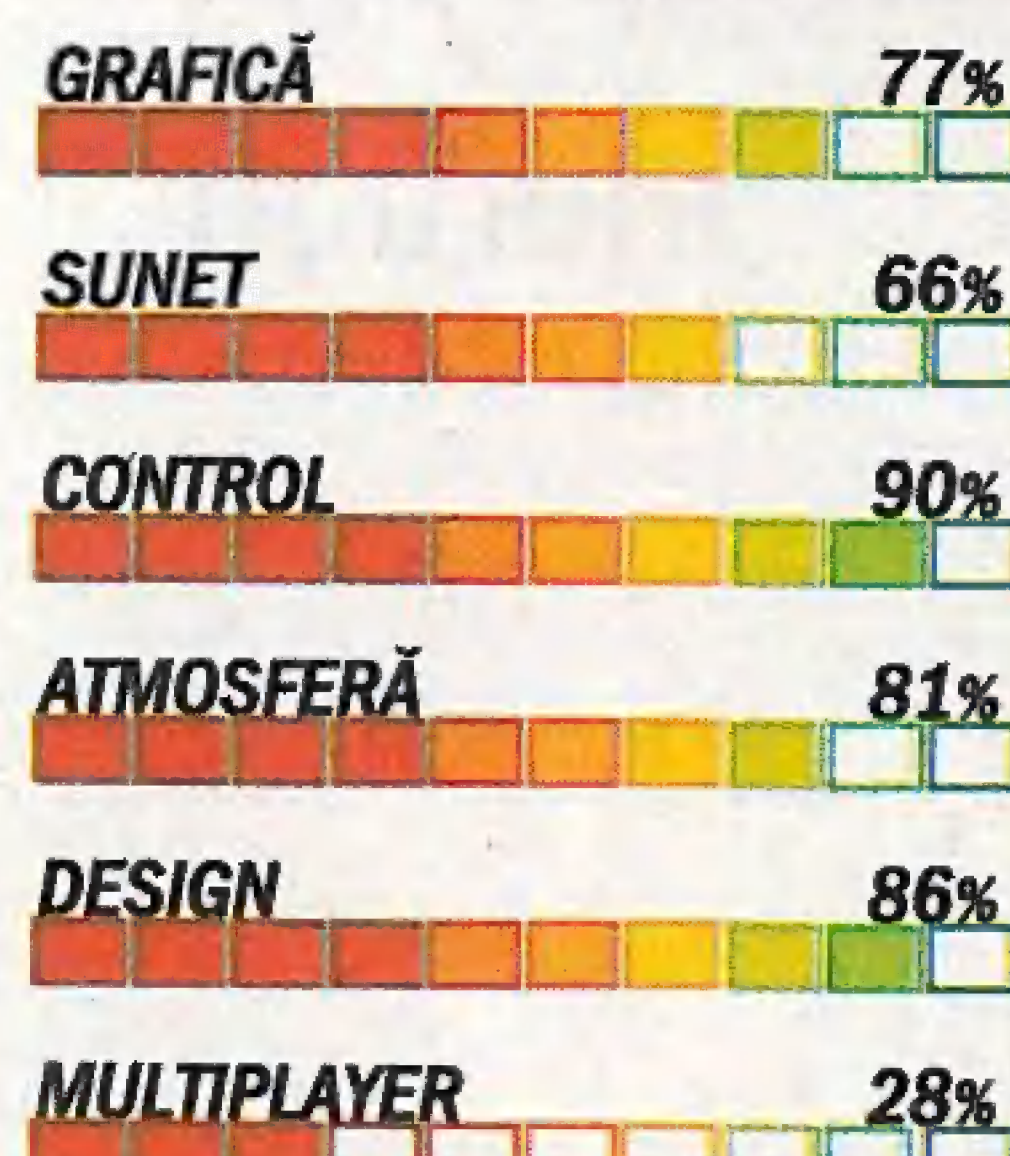
MULTIPLAYER

Single-PC 1

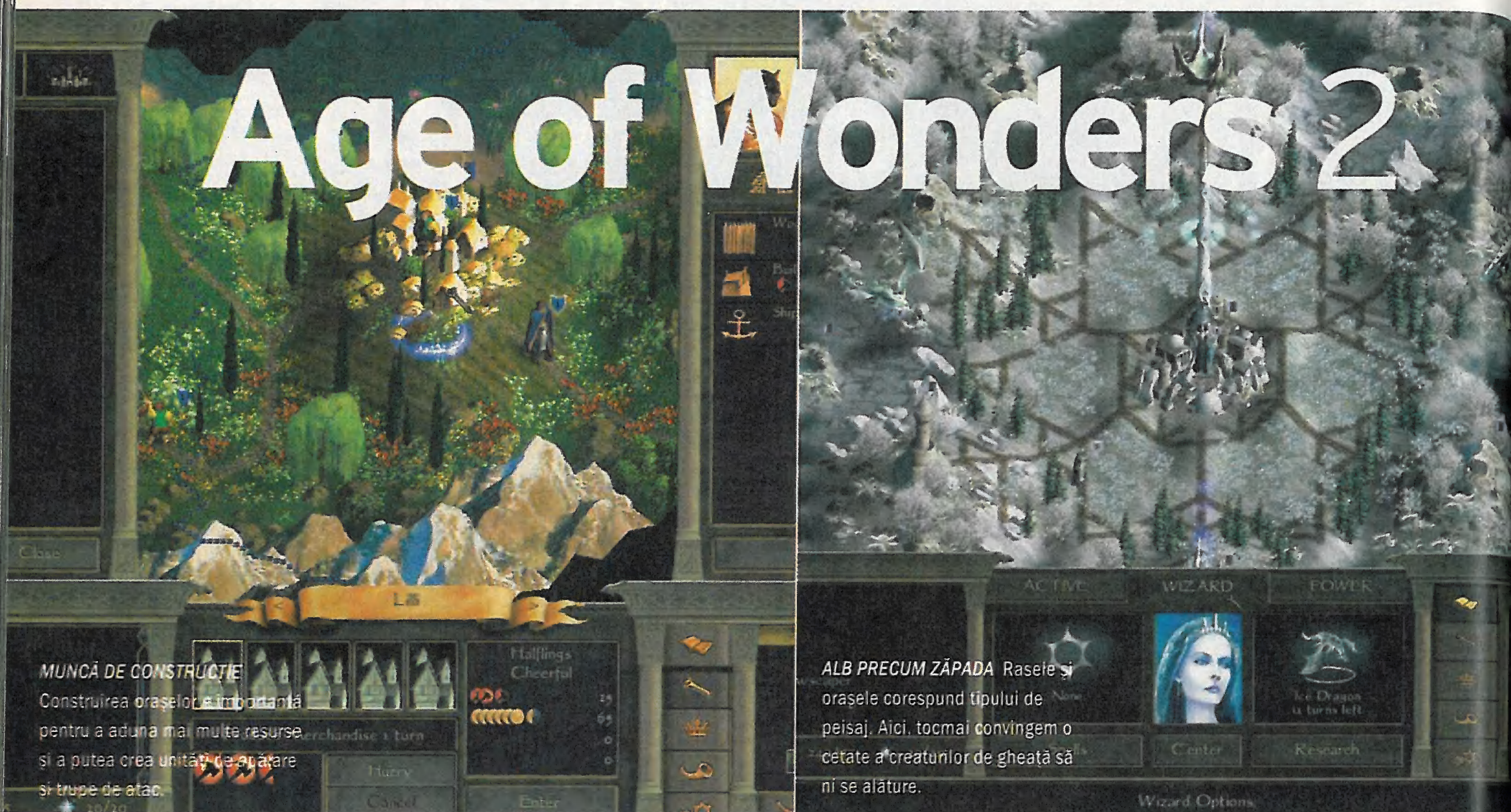
Rețea 4

Internet 4

1 jucător/pachet



Age of Wonders 2



Piticii lovesc cu ciocanele lor de luptă, iar mingile de foc ale vrăjitoarei topesc creaturile de gheață: **Age of Wonders 2** este o interpretare reușită a unui concept mult îndrăgit.



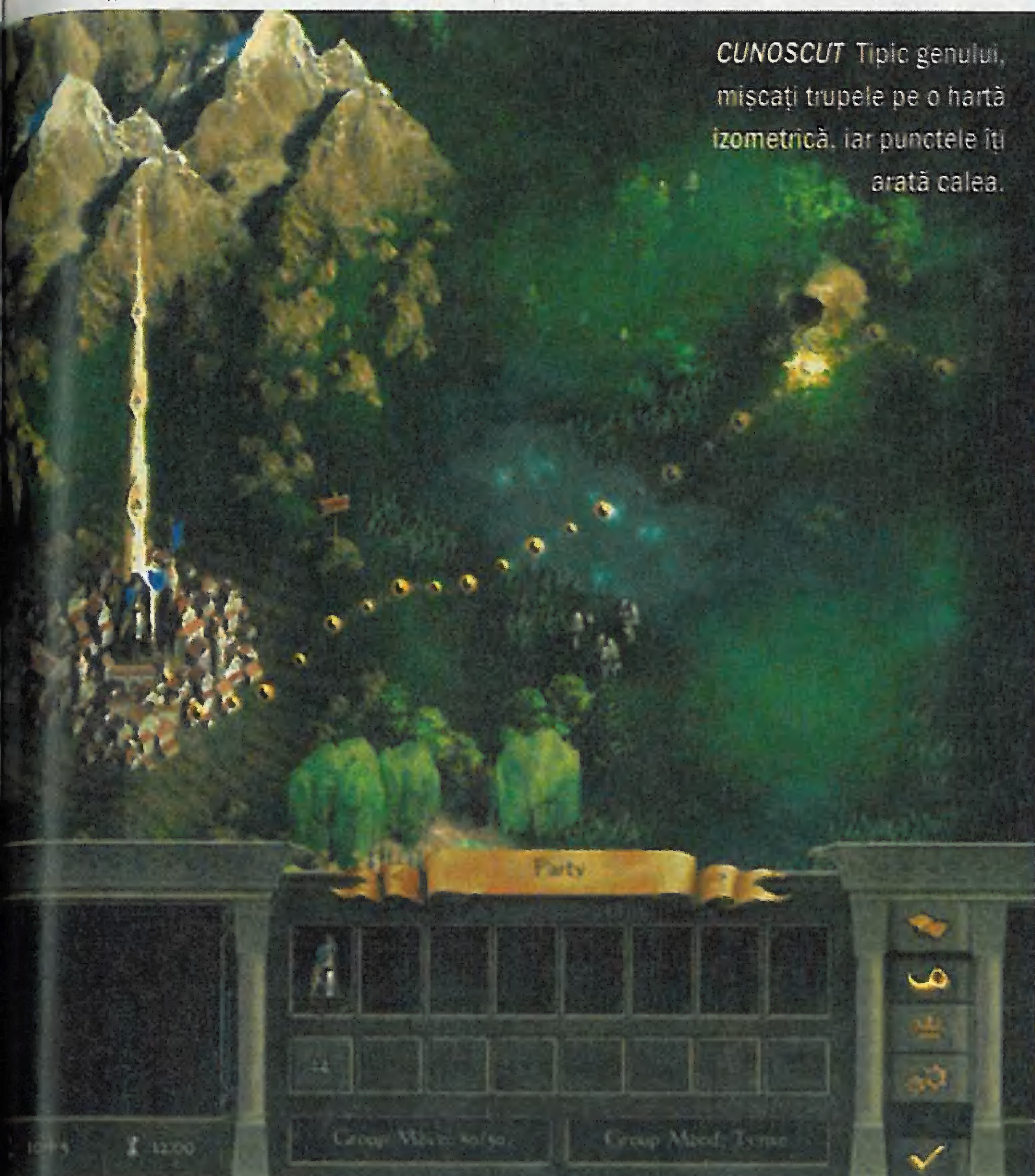
În lumile fanteziste domnesc, de regulă, întrebările de genul: cine face pact cu cine, cine cucerește ce, unde și când. Deseori totul se bazează pe acțiuni haotice ale magicienilor zăpăciți sau ale barbarilor însetați de sânge. În cazul lui **Age of Wonders**, oamenii sunt învinovați de toate relele chiar și pentru simplul fapt că ei există. Zânele, balaurii, piticii și celelalte creaturi magice sunt porniți să distrugă rasa umană. În această situație dificilă, preiei controlul tânărului erou Merlin, care primește delicata sarcină de a reface deterioratul Magic Circle. Pentru a reuși să-ți îndeplinești scopul, va trebui să-ți croiești calea pe parcursul a 20 de misiuni. Pornești cu dezavantajul că toate celelalte rase care populează lumea te iau drept om, nu te acceptă și, în cel mai bun caz, le ești indiferent. Asta dacă adoptă o poziție neutră.

Principiul de joc al lui **Age of Wonders 2** nu aduce nici o surpriză celor care au jucat versiunea precedentă sau alte titluri ale genului precum **Heroes of Might & Magic**. În fiecare rundă, îți poți mișca trupele pe harta izometrică, poți cerceta diferitele locații, poți aduna materii prime sau obiecte cu puteri magice.

Nu trebuie să uiți nici de orașele tale care trebuie dezvoltate, și nici de eroii pe care îi conduci în luptele împotriva adversarilor. La începutul încăierărilor se schimbă automat perspectiva camerei, astfel că tot peisajul este prezentat mărit. Dacă ataci, spre exemplu, un turn sau o mină, bătălia îți este prezentată de la fața locului. În luptele tactice, e bine să iei în considerare diferențele de nivel, zidurile orașelor și arborii care reprezintă primele piedici pentru cei care atacă de la distanță: dacă îți dai seama doar în timpul luptei că o linie de arbori stă în calea arcașilor tăi, bătălia e ca și pierdută. E bine să salvezi cât mai des, mai ales înaintea bătăliilor. Datorită funcției autosave, poți relua fiecare acțiune considerată a fi greșită. Dacă însă adversarul apare brusc cu o forță imbatabilă, măsurile de

urgență nu mai au practic nici un rost. În afară de asta, unele misiuni nu pot fi depășite decât după ce ai făcut câteva „mutări corecte”.

Bătăliile sunt cele mai importante elemente în **Age of Wonders 2**. Ele oferă, de fiecare dată, noi surprize. Ai la dispoziție peste 100 de trupe fantasy care aparțin de uneia dintre cele 12 rase precum, zâne, pitici sau undeads. Balansul e foarte bine gândit, astfel încât fiecare unitate are avantaje și dezavantaje atunci când luptă împotriva monștrilor adversi. Unele figuri posedă caracteristici speciale: păianjenii negri își prind adversarul în plasă, călugării vindecă sau elimină inamicul cu fulgere. Însă cele mai puternice vrăji sunt întotdeauna rostite de eroul care conduce party-ul. Aproape pentru fiecare situație există câte o formulă magică potrivită prin care să poți reduce adversarul la tăcere. Fie expediezi bile de foc, fie salve



CUNOSCUȚ Tipic genului, mișcați trupele pe o hartă izometrică, iar punctele îți arată calea.



otrăvitoare, prin magie poți să produci răni mult mai mari decât soldații tăi.

În plus, formulele magice joacă un rol important nu numai în lupte, ci și în concurența productivității. Dacă arunci un blestem peste un oraș, populația acestuia începe să migreze, producția de bunuri scade și economia adversarului se prăbușește. Cu ajutorul magiei, poți transforma terenurile nefolosite în zone productive. Designerii lasă mână liberă tacticienilor și le oferă o sumedenie de unelte pentru a ajunge la scopul urmărit. Este indicat să nu lași computerul să lucreze pe

modul automat, mai ales în lupte, pentru că se poate ivi nedorita situație de a nu mai avea nici o trupă intactă.

Aspectul economic, care este una dintre componentele de bază, nu a fost introdus în joc în așa fel încât să fie prea complex sau prea anevoios. Astfel că jocul se bazează doar pe două resurse: aurul e necesar la construcția clădirilor, la achiziționarea unităților sau pentru preluarea în pace a altor orașe. Mana e necesară pentru formulele magice. Ambele resurse sunt generate în orașul tău. Anumite clădiri precum templul măresc cantitatea de producție a manei pentru fiecare rundă. Lăsând la o parte gradul de dificultate care e destul de ridicat, acesta e unul dintre puținele puncte criticabile din **Age of Wonders 2**. Demne de amintit sunt cele două moduri multiplayer: în modul „Hot Seat”, până la opt jucători pot să joace consecutiv pe același PC. Al doilea mod e puțin mai ciudat: poți desfășura partide prin e-mail. Datorită diferențelor de concepție și realizare, **Age of Wonders 2** este un concurent al lui **Heroes 4**, demn de luat în considerare.

OPINIE JĂCINT ERDEI



Jocul oferă numeroase posibilități tactice, astfel că fanii seriei nu se vor plictisi nici o clipă.

Totuși este o mică surpriză faptul că **Age of Wonders 2** îl poate egala, iar din anumite puncte de vedere, chiar îl poate înțelege pe concurentul direct **Heroes of Might & Magic**. Multitudinea de unități, misiuni, scenarii și vrăji este aceeași, însă jocul celor de la Take 2 oferă mai multă profunzime tactică. Spre exemplu, posibilitatea de a amenaja noi orașe, de a distruge minele cu resurse sau puternicele vrăji globale. Atunci când doi mari domnitori însoțiți de trupele lor dau nas în nas, se lasă cu scânteii. Derularea luptelor variază și depinde de tactica adoptată. Un lucru incomod: pentru a vedea care sunt caracteristicile unei vrăji, nu putem face uz de funcția help și suntem nevoiți să punem mâna pe manual. În plus, nu ești răsplătit pentru cercetarea hărții: îți trimiți călăreții până în cele mai ascunse colțuri ale hărții și nu găsești nici măcar un gram de aur!

MULȚUMIRE ȘI PARAI Pentru îndeplinirea mini-misiunilor poți alege una dintre cele două răsplăți.

PUNCTAJ AGE OF WONDERS 2

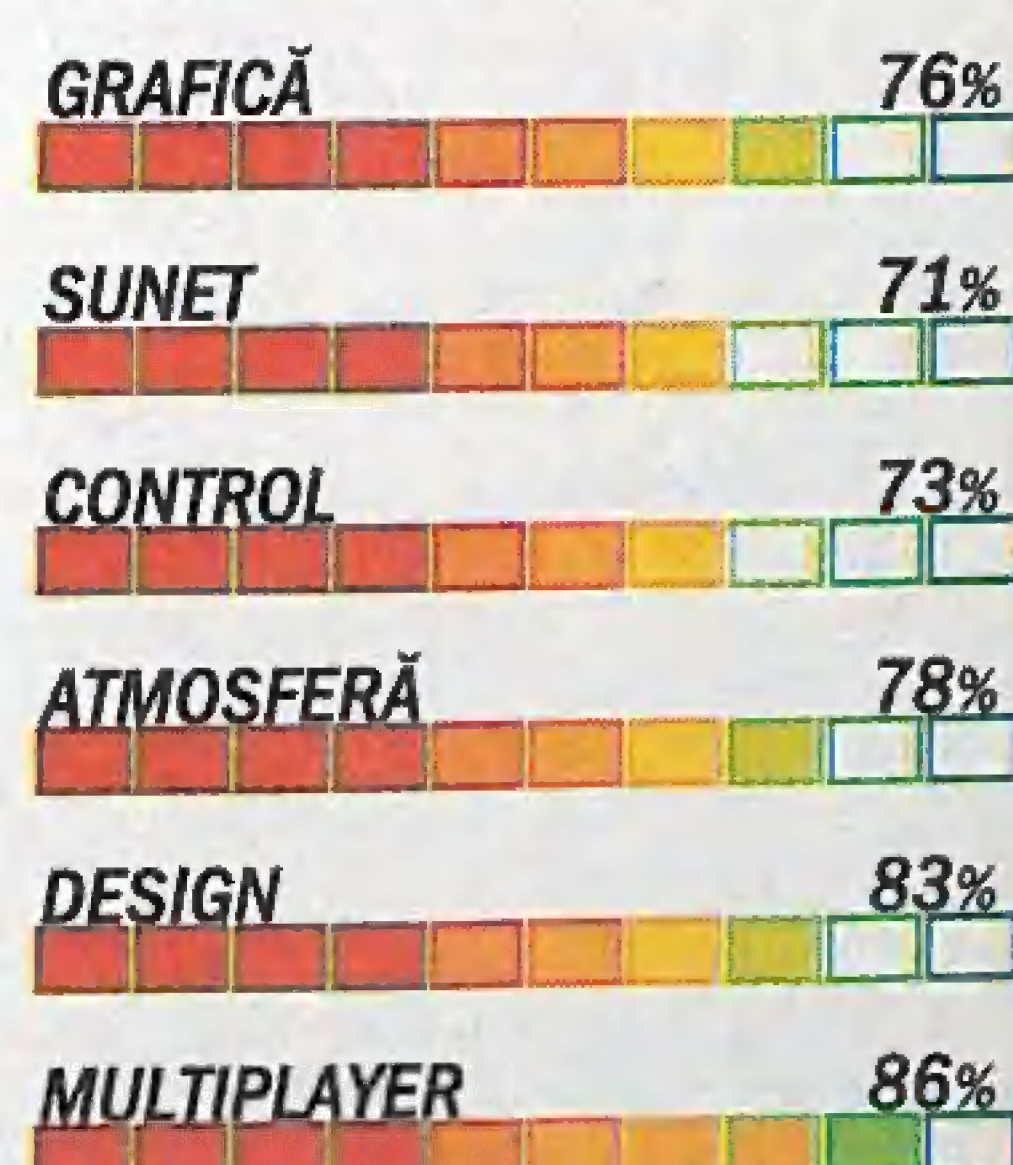
PRODUCĂTOR Triumph Studios
DISTRIBUTOR Take 2

PREȚ cca 50 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 300 MHz
64 MB RAM
HDD: 553 MB
RECOMANDAT CPU 900 MHz
128 MB RAM
HDD: 553 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 8
Internet 8
8 jucători/pachet



84



CÂMPUL DE LUPĂ Pe asemenea câmpuri de luptă, vei schimba rolul de atacator cu cel de apărător, în fiecare rundă.

1914: The Great War

Primul război mondial a fost pe nedrept uitat de jocurile de strategie mult timp.

Iată că The Great War dă posibilitatea fanilor genului să participe la bătăliile de la Verdun, Ypres, Meuse și Somme.

Fanii jocurilor de strategie s-au întrebat adesea: de ce nu s-a realizat nici un RTS sau TBS care să aibă drept subiect primul război mondial sau Marele război, cum i s-a spus până în anii '40. Dacă despre a doua conflagrație mondială au apărut sute de jocuri, deși doar câteva s-au impus (aș aminti aici doar celebra serie **Panzer General**), marile bătălii dintre anii 1914-1918 au rămas doar în cărțile de istorie, marii producători considerând că generațiile de azi nu pot fi interesate de ceea ce s-a întâmplat acum 80 de ani. Cei de la Trinode, o firmă din Bochum, au avut curajul și inițiativa de a lansa pe piața jocurilor de strategie un TBS despre Marele război.

Poți lupta de partea armatei franceze sau de cea a Reichswehr-ului german. Dacă alegi să joci de partea francezilor, vei avea la dispoziție mai târziu, în cadrul misiunilor ulterioare, trupe britanice și americane. Ambele armate îți pun la dispoziție soldați, artilerie, tancuri și avioane. Nu-ți mai rămâne de făcut decât să-ți pui în valoare geniul în ale strategiei, fie împotriva PC-ului, fie în modul multiplayer. Producătorii au pus la dispoziția gamerilor câte 15 campanii pentru fiecare parte beligerantă, Antanta sau Puterile Centrale. Dezvoltarea ulterioară a misiunilor depinde de modul în care te descurci pe câmpul de luptă virtual. Dacă lupți bine și îți învingi adversarul, vei avea ocazia să asediezi Parisul în fruntea Reichswehr-ului sau să bați la porțile orașului Köln având sub comandă La Grande Armée.

Din punctul de vedere al controlului și jucabilității, veteranii se vor simți ca la ei acasă, iar începătorii în ale strategiei nu vor avea dificultăți. Terenul poate fi parcurs cu mouse-ul, tot prin mouse controlezi funcția de zoom. Cu un simplu clic, selectezi unitatea dorită și îți apar pe ecran automat puterea de foc și raza de mișcare. **The Great War** îți arată, în același timp, fazele de marș și de atac. După ce toate acțiunile dintr-o rundă sunt încheiate, adversarul este la mutare. Tacticienii hardcore vor fi puțin dezamăgiți de posibilitățile tactice oferite: sunt destul de importante doar poziționarea artileriei pe locuri ceva mai înalte și amplasarea adecvată a trupelor de infanterie. Majoritatea câmpu-

rilor de luptă sunt plate, astfel că terenul nu va influența prea mult, din punct de vedere tactic, desfășurarea bătăliilor.

Principiul de luptă al unităților este asemănător celui din clasicul **Panzer General**. O unitate neexperimentată, care nu a întâlnit încă unități dușmane, va avea o putere de foc și o mobilitate mult mai mici decât o unitate veterană, care a reușit să supraviețuiască în câteva înclăștări. Întrebările pe care și le va pune un bun strateg sunt: care unitate dușmană este mai puternică, pe care să o atac prima, care este mai slabă, să atac o unitate aflată în mișcare sau să pun pe butuci mai întâi artileria inamică? Greu de răspuns.

Cu fiecare misiune câștigată, unitățile proprii vor câștiga experiență, care se va concretiza

prin două lucruri: o rază mai mare de acțiune și o putere de foc mai mare. Ai posibilitatea să înlocuiești câteva trupe experimentate cu unități noi, în vederea protejării lor pentru misiuni mai grele. Deși pierzi pentru moment trupe prețioase, ele îți vor fi de mai mare folos în misiuni ulterioare mai grele. Scopurile misiunilor sunt diferite. De obicei, trebuie să cucerești locații inamice sau să învingi adversarul pe câmpul de luptă. Luptele de tranșee, care au rămas un clișeu pentru primul război mondial, se regăsesc și în **The Great War**. Oponentul computer va trimite asupra tranșeelor tale val după val, uneori te vei întreba de unde mai are resurse? La început, ți se vor părea grele luptele de tranșee, mai ales că, în asemenea cazuri, inamicul este de două-trei ori mai numeros, dar, pe urmă, devine rutină.

Producătorii au oferit și scenarii interesante: ca general german, trebuie să cucerești un fort francez; de partea aviației franceze, trebuie să-l vânezi pe vestitul pilot german Baronul Roșu. Câteva hărți le vei parcurge de două ori, de fiecare dată cu o armată diferită: într-o misiune trebuie să aperi o bază de submarine germană din Flandra, în altă misiune trebuie să cucerești această bază, de partea armatei franceze. Cine a jucat ambele campanii mai are o opțiune: hărțile multiplayer, care se află pe CD. Din punct de vedere tehnic, **The Great War** nu rupe gura târgului, dar, pentru un TBS, acest lucru nici nu este necesar. Se poate vedea multitudinea detaliilor prin funcția de zoom, ceea ce arată că jocul este bine finisat. Firește că anumite texturi mai puteau fi prelucrate, dar să ne amintim că

Panzer General II este peste urmașul său, deși grafica este mai învechită. Efectele speciale și animațiile nu sunt ultimul răcnet în materie, dar oare nu așteptăm prea multă grafică 3D în jocurile de strategie?

PUNCTAJ 1914: THE GREAT WAR

PRODUCĂTOR Trinode
DISTRIBUTOR Jowood

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 1000 MB
RECOMANDAT CPU 1500 MHz
256 MB RAM
HDD: 1000 MB

SUPPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 4
1 jucător/pachet

70

GRAFICĂ 69%

SUNET 73%

CONTROL 80%

ATMOSFERĂ 59%

DESIGN 72%

MULTIPLAYER 77%

OPINIE

MARIUS TEPELEA



Mi-aș fi dorit să pot juca și de partea armatei române, dar nu s-a putut. **The Great War** este un joc bun de strategie, în ciuda scăderilor minore.

The Great War este un joc pe care l-am așteptat de multă vreme. Ca un fan înrăit al jocurilor de strategie, am jucat cu nesaț tot ce era legat de a doua conflagrație mondială. 1914 vine să umple un gol și reușește, în mod mai mult decât satisfăcător, acest lucru. Cele 15 misiuni de fiecare parte oferă jucătorilor satisfacție, dar parcă m-aș fi așteptat la mai multe. Nu mă leg de partea tehnică, jocul nu enervează prin lipsurile sale în ale graficii noi minuni. În nici un joc de strategie nu este, deocamdată, necesară o grafică a la **Morrowind**. Mă întreb însă de ce nu au fost abordate și alte campanii: cele de pe frontul de Est, mai ales din Rusia; cea din România; cea din Italia; cea din Serbia. Lista ar putea continua. Să sperăm că un add-on necesar va complini aceste lipsuri. Din punct de vedere tactic, jocul îți lasă o libertate destul de mare: poți să pui accent când pe artilerie, când pe infanterie, când pe sprijinul aerian. **The Great War** este un joc care merită să staționeze pe hardurile voastre, măcar o bucată de vreme. Pentru strategii care se respectă acest joc este obligatoriu. Spor la săpat tranșee!

HARTĂ DUBLĂ Aici te vei mai întoarce. Prima dată, vei apăra fortul, a doua oară trebuie să-l cucerești.

London World News

ZIARUL MEU DE LUPȚĂ Între misiuni, apar știri în ziare despre desfășurarea luptelor.

MISIUNEA Animații sonore îți dau explicații asupra misiunii următoare.

Mall Tycoon



Cine joacă o dată Mall Tycoon **poate merge liniștit la cumpărături cu soția sau cu prietena, nu de alta, dar e la fel de captivant.**

În 1994 Microprose a publicat un joc care urma să-și înscrie numele în istoria game-urilor PC: **Transport Tycoon Deluxe**. Ideea originală și realizarea primului episod al seriei îi aparțin lui Chris Sawyer, unul dintre cei

mai mari game-designeri în domeniul jocurilor de strategie. De atunci, a trecut ceva timp și au apărut clonele, unele mai reușite, altele mai puțin bune: **Railroad Tycoon**, **Rollercoaster Tycoon**, **Casino Tycoon** etc. **Mall Tycoon** este un simulator

economic, fără prea mult sens. Din punctul de vedere al realizării, totul e făcut destul de solid: tipic acestui gen, te apuci și construiești magazine, te asiguri că vizitatorii au destulă mâncare și băutură, iar în rest, te ocupi de amenajare. Dacă fraza îți pare cunoscută, am conceput-o înadins: în **Mall Tycoon** nu există nimic care să nu fi existat altundeva. Acest lucru încă nu ar fi cine știe ce catastrofă, dar din păcate, punctul central al unui joc nu poate fi doar un magazin. Te scufunzi mult prea repede într-o rutină plictisitoare. Muzica din lift, bârfele vânzătoarelor, mormăitul clienților și scenariile neinspirate nu te ținutiesc prea mult timp în fața monitorului. Mai bine aștepti până apare noul **Rollercoaster Tycoon 2**.

PUNCTAJ MALL TYCOON

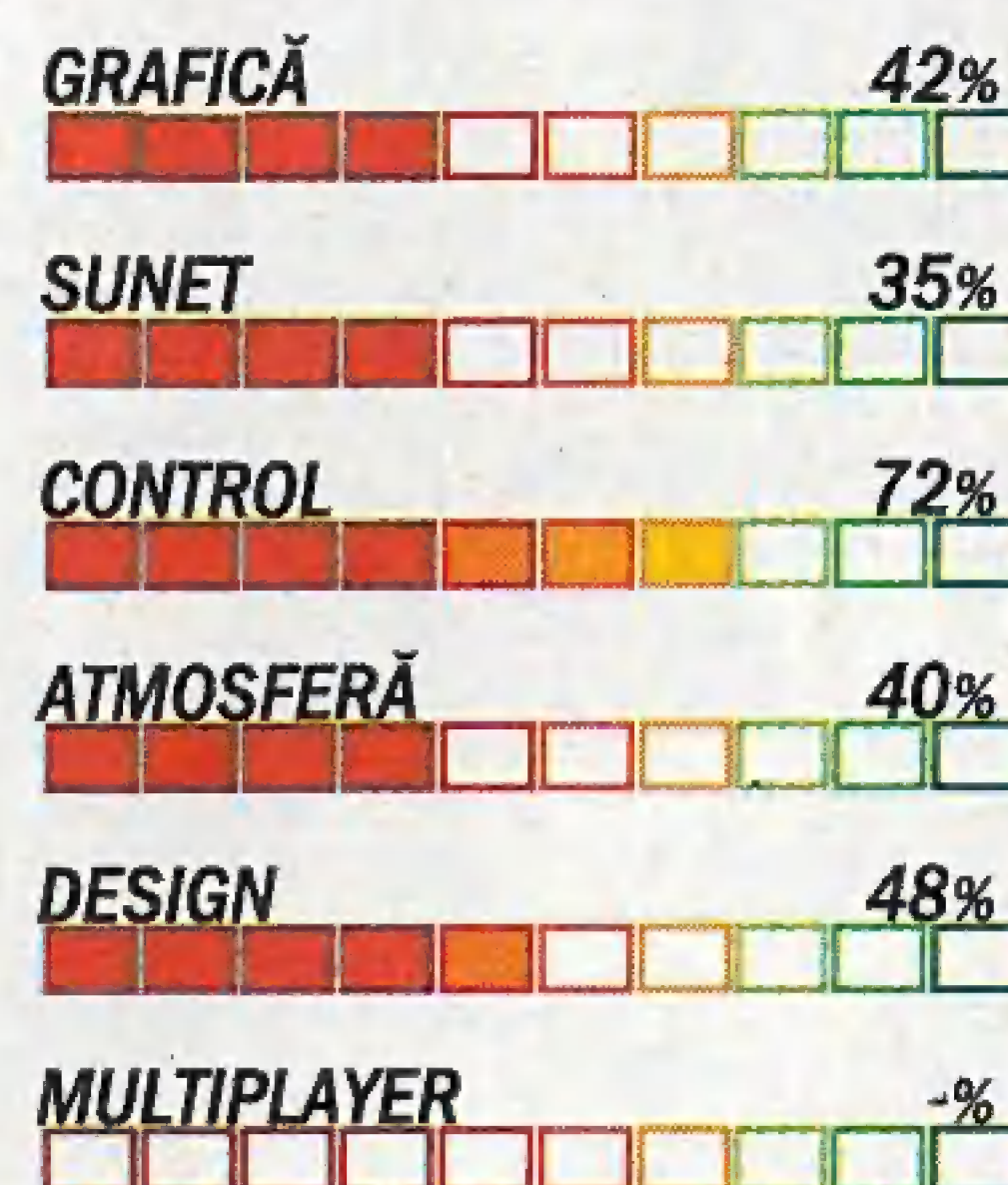
PRODUCĂTOR Climax
DISTRIBUTOR THQ

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 300 MHz
64 MB RAM
HDD: 300 MB
RECOMANDAT CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 300 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



43



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs



Acest add-on poate să ofere doar o **distracție de scurtă durată.**

În filmul Jurassic Park, totul a mers pe dos. Acum ai șansa să schimbi cursul lucrurilor: în add-onul **Dinosaur Digs**, trebuie să construiești o grădină zoologică puțin mai specială. Pentru a atrage cât mai mulți vizitatori, producătorii ți-au pus la dispoziție niște dinozauri virtuali. Mai sunt și alte creaturi preistorice înscrise pe listele "most wanted" ale vizitatorilor: ei vor fi bucuroși dacă vor vedea

un *recurvirostra avocetta*, niște broaște țestoase uriașe și mamuți. Pentru ca atmosfera să fie și mai captivantă, au fost introduse noi elemente decorative și tarabe noi. Astfel, te vei putea folosi de cratere artificiale, torțe luminoase și formațiuni de rocă pentru a putea oferi parcului tău un look autentic adecvat. Desfășurarea jocului nu s-a schimbat cu nimic față de versiunea originală: construiești țarcuri și cuști, le

adaptezi pentru animalele care vor locui în ele, angajezi personalul de îngrijire și întreținere și pe cel pentru deservirea vizitatorilor. Pentru ca toți să se simtă bine, mai trântești câte un restaurant și diverse chioșcuri, printre care amplasezi un spațiu de joacă, o țâșnitoare sau un lac cu rațe. Problema în cazul acestui joc e lipsa motivației de lungă durată. După câteva ore de joc, în care ai încheiat cele nouă misiuni și ai construit grădina zoologică a visurilor tale, distracția se termină.

PUNCTAJ ZOO TYCOON ADD-ON

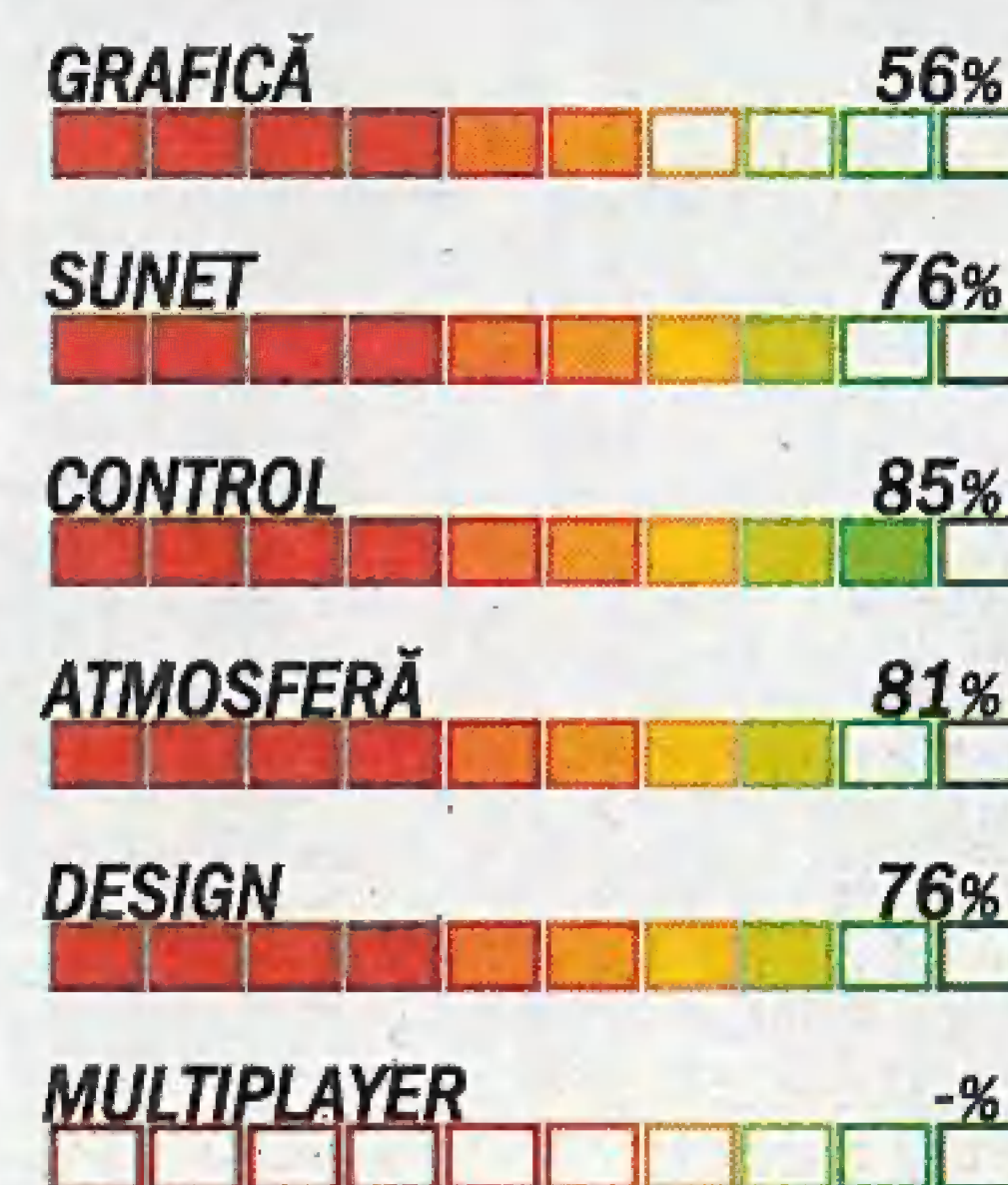
PRODUCĂTOR Blue Fang Games
DISTRIBUTOR Microsoft

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 233 MHz
64 MB RAM
HDD: 770 MB
RECOMANDAT CPU 1000 MHz
128 MB RAM
HDD: 770 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



71

Testul Timpului: Civilization (I)



**"La început,
Pământul era
netocmit și gol.**

**Dar Soarele
străluci deasupra
adormitului
Pământ..."**

O dată cu prima linie scrijelită pe răbojul civilizației, a fost lansată una dintre cele mai iubite serii de strategie din istoria jocurilor PC. Nume ca Sid Meier, Jeff Briggs sau Brian Reynolds au ajuns, practic, peste noapte, să fie rostite ca o invocare pe buzele tuturor strategilor. Înainte apăruseră, ici-colo, pionieri care au cochetat cu așa-numitul gen "god game", dar nimeni nu a realizat un joc de profunzimea și durată lui **Civilization**. În anii care au urmat, seria s-a distins îndeosebi prin una dintre cele mai active și mai loiale comunități de jucători – în creștere și astăzi – ceea ce constituie o excepțională carte de vizită pentru un joc pe care orice strateg care se respectă îl ține la loc de cinste.

Dar cum și unde a început totul? Pentru a răspunde la această întrebare, trebuie să călătorim înapoi în timp... undeva, cândva, la începutul anilor '80.

Avalon Hill a lansat **Civilization**, un "multiplayer board game", la începutul anilor '80. Acesta urma să constituie baza pentru **Advanced Civilization**, versiunea PC fiind lansată în 1995. Nici un alt titlu nu a fost mai disecat, mai studiat chiar (!) ca acesta în analiza evoluției seriei **Civilization**.

Sid Meier's Civilization, cum este titlul original, a fost lansat în 1991 de Microprose (două dischete: o, temporal!), care și-a făcut un renume din a publica jocuri încă din anii '80, o dată cu revoluția, cu "boom-ul" computerelor pentru uz personal. Civ – cum urma să fie cunoscut jocul cu numele de alint – și-a croit repede drum către inimile jucătorilor. Expansiunea economică, acțiunile militare, diplomația, guvernarea echilibrată, iată câteva elemente care ne-au făcut să zăbovim zeci de ore în fața monitorului, adânciți în pasiunea unei lumi a visurilor noastre. Sid a lucrat împreună cu Bruce Shelly, care, pe lângă documentația jocului, s-a ocupat de fabuloasa **Civilopedia** (echivalentul secțiunii "Help"). Lui Civ nu i-a fost dat să ofere fanilor un multiplayer pe măsură. Încercarea a fost făcută cu Sid

Meier's CivNet, care a întâmpinat însă o critică "la sânge" din cauza gameplay-ului nereușit. Microprose a slobozit nu mai puțin de trei patch-uri, dar care nu au alinat suferințele jucătorilor, unele ecouri critice mai persistând și astăzi.

Să continue succesul a ceea ce se poate numi "fenomenul **Civilization**" nu a fost floare nici chiar la urechea lui Sid Meier. **Civilization II** reușește să-și depășească ilustrul precursor, printr-o sumedenie de noutăți (civilizații, unități noi, minuni, **Civilopedia** vastă) și un engine cosmetizat, aducând un aer proaspăt pe monitoarele fanilor. În afară de modul multiplayer sublim, dar care lipsește cu desăvârșire, **Civ II** este un adevărat regal pentru numeroasa comunitate a jucătorilor de pe toate meridianele. S-au vândut peste un milion de exemplare: Sid Meier este încununat cu laurii victoriei!

(continuarea în numărul viitor)

CIPRIAN COROIANU

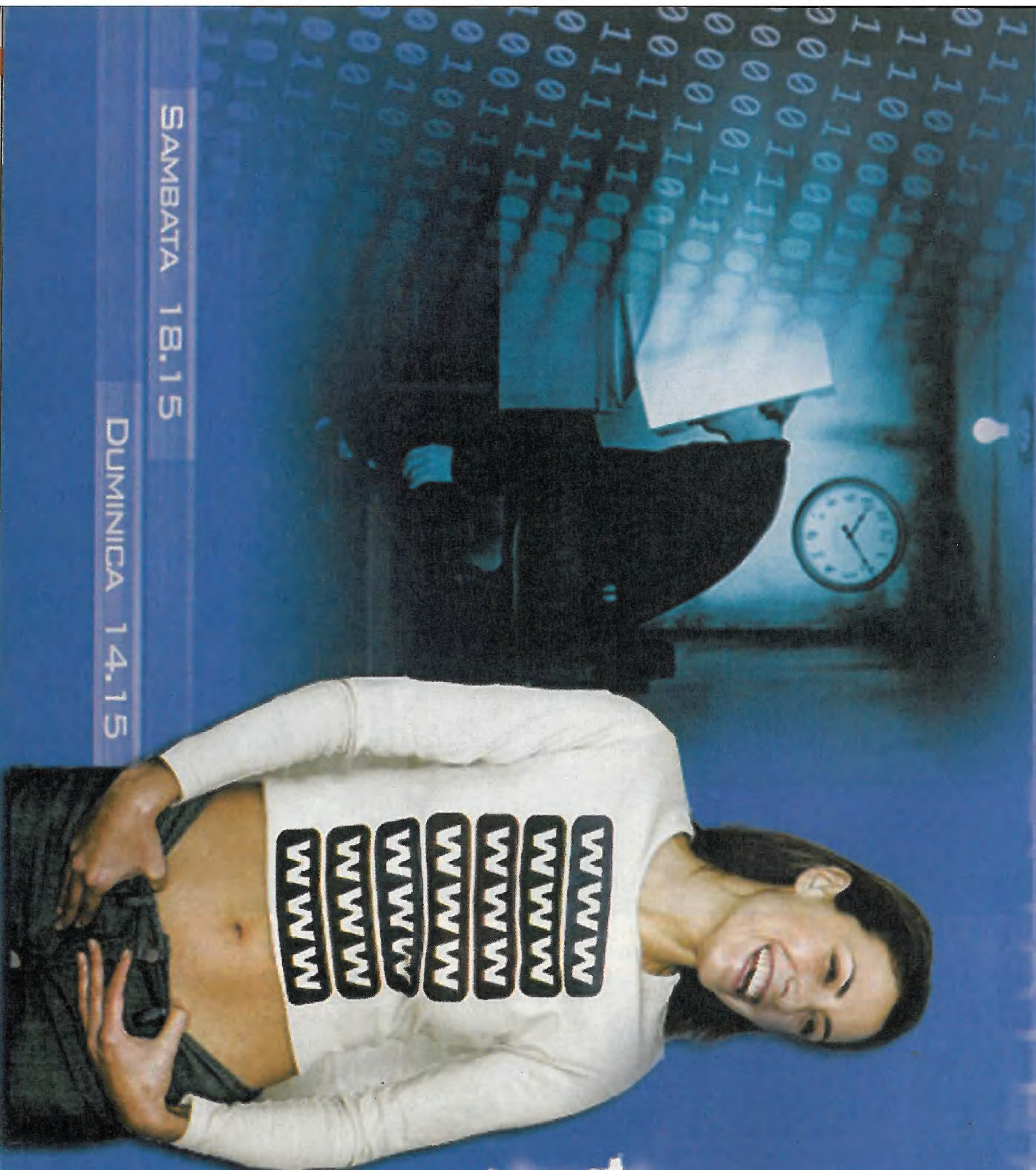
SOFTWARE.

HARDWARE.

COMUNICATII.

INTERNET.

REALITATEA



Emisiune
S O F T,

tratata

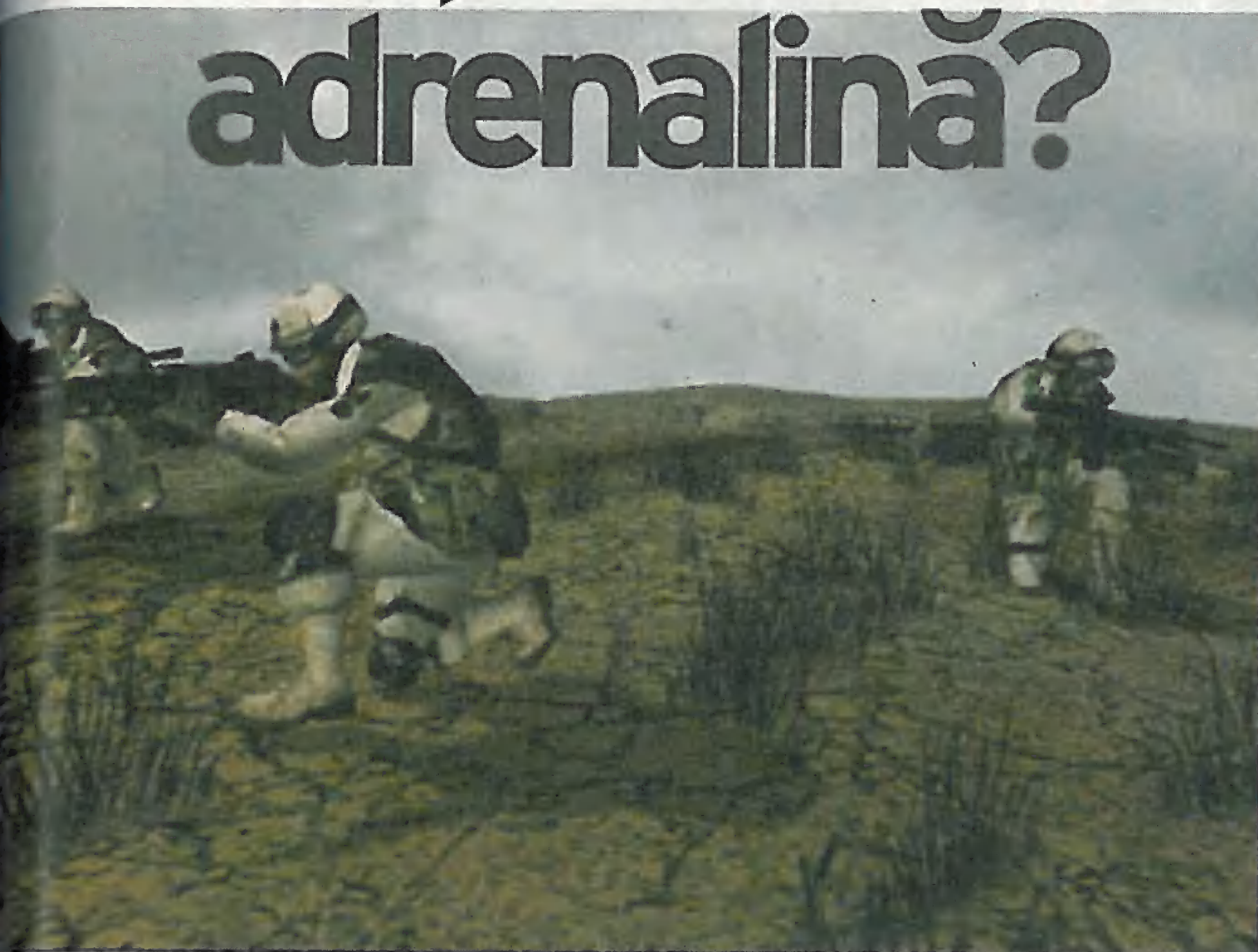
HEAD

SAMBATA 18.15

DUMINICA 14.15



Ce preferăm: tactică sau adrenalină?



În ultimul timp am fost asaltat de shootere tactice sau cu elemente tacticizate, fapt care m-a determinat să fac o comparație între ele și shooterele obișnuite, la nivelul satisfacției de joc. Să luăm, de pildă, **Ghost Recon** și add-on-ul **Desert Siege**, titluri datorate penitei lui Tom Clancy. Să joci **Ghost Recon** înseamnă să te miști în reluare pe un teren întins, ținând apăsat butonul din dreapta mouse-ului, ceea ce, probabil, se vrea o găselniță inovatoare. Sincer, nu mă atrage foarte mult ideea de shooter tactic, mai ales când dispui de un arsenal limitat, selectat înaintea fiecărei misiuni, în partea de planificare. Când intru într-un joc FPS, abia aștept să începă acțiunea, să se umple ecranul cu adver-

sari de orice fel, să trag ca descreieratul sau să-mi pândesc prietenii pe la colțuri, adică să pompez adrenalină în sângele meu de gamer înrăit. Timpii morți caracteristici shooterelor tactice mă enervează câteodată, când mă satur de târât și de pitit, și îmi vine să-mi împușc companionii doar pentru un strop de acțiune. În schimb, shooterelor cu elemente light de tactică, **Medal of Honor** – spre exemplu, alungă plictiseala fazei de planificare și oferă acțiune trepidantă combinată cu câteva planuri tactice care presupun alegerea armei potrivite, a

drumului cel mai

bun, folosirea armelor albe pentru a nu da alarma etc. Setea de tactică îmi este potolită întru totul de aceste insertii în cadrul gameplay-ului. În rest, să curgă sânge electronic cât încap! Pentru iubitorii de RTS și RTT, shooterelor tactice sunt soluția de compromis pentru a putea juca titluri de acțiune. Astfel, un fan **Sudden Strike** va juca cu plăcere **Operation Flashpoint** sau **The Sum of All Fears** (iar Clancy), în dauna unor hituri ca seriile **Unreal** sau **Quake**. Însă, în cele din urmă, fiecare gamer cu jocurile care i se potrivesc. În loc să spunem shootere bune și shootere proaste, mai bine să lăsăm jucătorii să decidă după bunul lor plac.

CIPRIAN TORJ



ACTION
Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump&Run

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- ▲ 1 **GTA3**
Action-Adventure | Take 2
- ▼ 2 **JK2: Jedi Outcast**
Ego-Shooter | Activision
- 3 **Medal of Honor: AA**
Ego-Shooter | Electronic Arts
- 4 **Half-Life: Counter-Strike**
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 5 **Soldier of Fortune 2**
Ego-Shooter | Activision
- ▲ 6 **Return to Castle Wolfenstein**
Ego-Shooter | Activision
- ▼ 7 **Unreal Tournament**
Ego-Shooter | Infogrames
- ▲ 8 **Aliens vs. Predator 2**
Ego-Shooter | Vivendi
- ▼ 9 **Ghost Recon**
Shooter tactic | Ubi Soft
- NOU 10 **The Sum of All Fears**
Shooter tactic | Ubi Soft

The Sum of All Fears



HIGH-TECH Poți detecta adversarii cu ajutorul senzorului de bătăi de inimă.



SURPRIZĂ În spatele ușilor se ascund adversari.



Shooter tactic light: engine-ul Ghost Recon servește drept **schelet pentru jocul filmului.**

ÎȚI SUNT ALĂTURI

Câteodată apare o a doua echipă de sprijin în misiunile mai dificile.

Zăpăceala titlurilor: thriller-ul The Sum of All Fears, ecranizare a romanului lui Tom Clancy, rulează deja în cinematografele occidentale, în timp ce jocul The Sum of All Fears rulează deja pe PC-urile noastre. Cu ceva timp înaintea apariției filmului la noi, puteți să vă avântați în joc pentru a purta războiul anti-tero. Acesta este pus în scenă de Red Storm cu engine-ul de la Ghost Recon.

Ca și predecesorul său, The Sum of All Fears face parte din categoria shooterelor tactice. Împreună cu doi coechipieri controlați de PC – pe care este mai indicat să nu te bazezi – pornești să eliberezi ostatici sau te infiltrezi în fortărețe militare. Vei interveni în 11 puncte fierbinți, împrăștiate pe întreg globul, dar să nu te aștepți ca scenele de acțiune să fie atât de drăguțe ca cele din Ghost Recon, căci vei fi dezamăgit în

ciuda tam-tam-ului tehnic. Desfășurarea misiunilor este aceeași: urmezi punctele trasate prin clădiri de bănci, vile sau închisori și faci curățenie pe drum. Cu toate că și specialiștii „mai mușcă asfaltul”, tot jocul se poate traversa într-o după-amiază – mulțumiri călduroase funcției quicksave!

PUNCTAJ THE SUM OF ALL FEARS

PRODUCĂTOR Red Storm
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 450 MHz
128 MB RAM
HDD: 600 MB
RECOMANDAT CPU 1000 MHz
256 MB RAM
HDD: 600 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

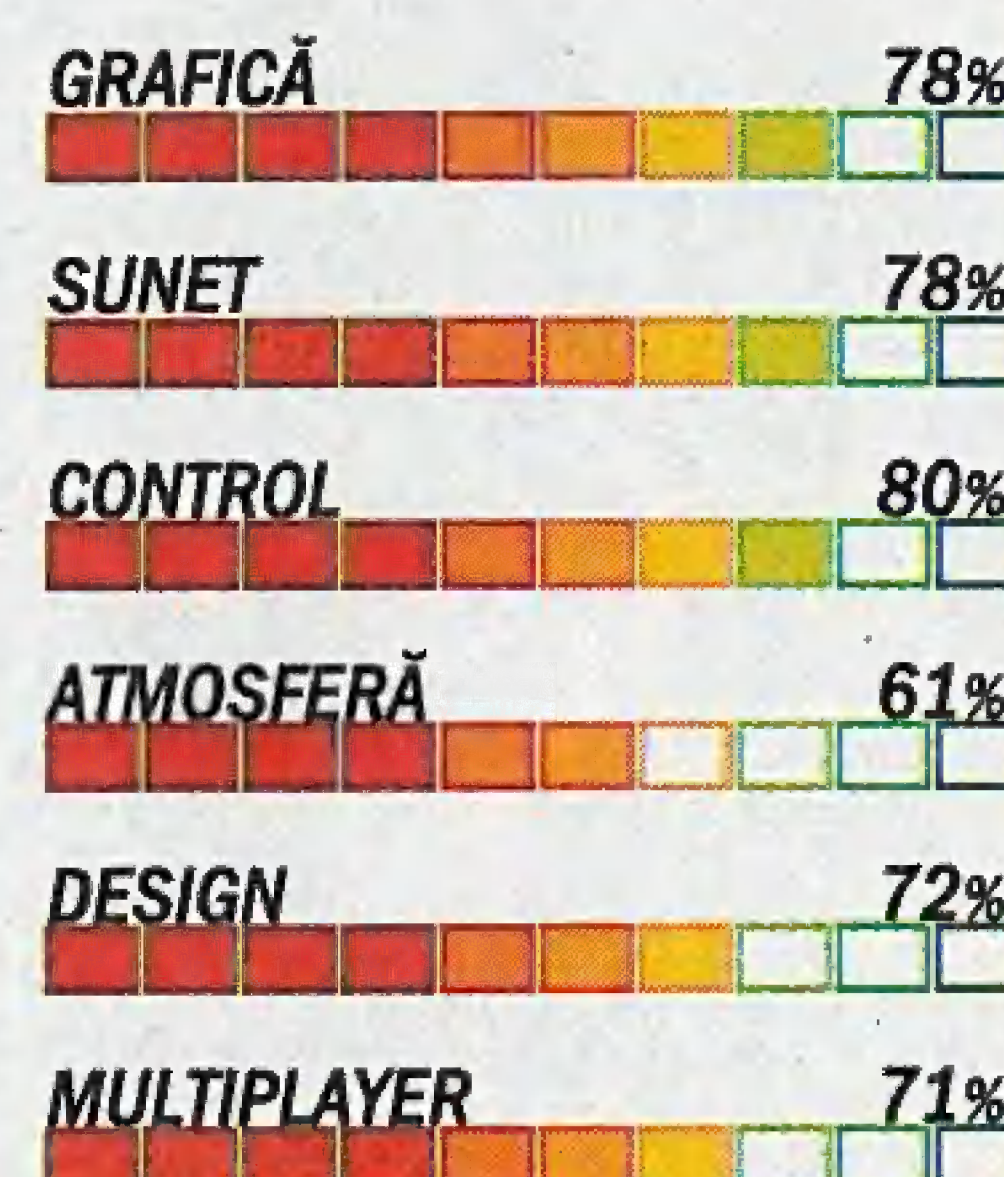
69

OPINIE CIPRIAN TORJ



Iată un titlu stors la maximum! Carte, film, joc...

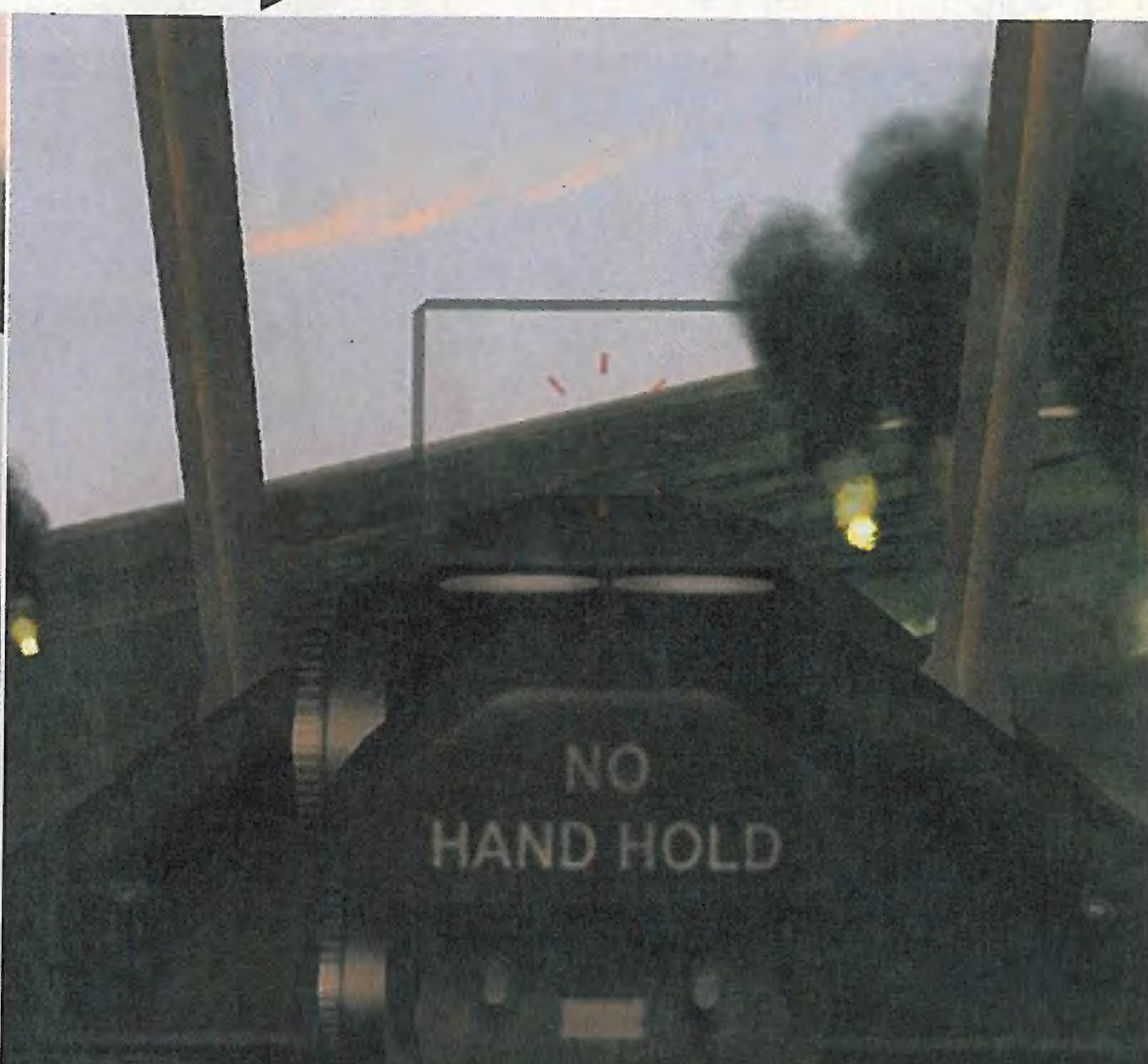
Cuvântul "clonă" a fost inventat pentru a putea caracteriza acest joc. ADN-ul a fost recoltat din Ghost Recon, tatăl său adevărat, fără a mai fi combinat cu ceva gene originale. Atât s-a putut, atât jucăm, adică cinci ore pline de nervi și înjurături. Imaginați-vă un shooter TACTIC în care străbați o rută fixă, presărată cu adversari pacifiști. Puținele situații în care dai ortul popii sunt cele în care te uitați la TV și nu ai observat un inamic ascuns după un boschet 3D. The Sum of All Fears însumează, într-adevăr, toate fricile pe care le am în fața shooterelor tactice nereușite. Dar, totul e de înțeles dacă ne gândim la mecanismele hollywoodiene de valorificare lăcomă a unei licențe. O singură mare asemănare există între film și joc: durata.



Jane's Attack Squadron



PARADOXAL Grafica consumă extrem de multe resurse, în pofida sărăciei detaliului.



Simulatorul
marca Jane's
ia o nouă
înfățișare, însă
operația estetică
nu prea a reușit.

Altfel decât simulatoarele clasice realizate sub marca Jane's – care nu mai aparține Electronic Arts – **Attack Squadron** atacă un nou gen. Orele de zbor virtual nu sunt diferite față de alte simulatoare, însă, cu controlul și comportamentul aparatelor de zbor din cel de-al doilea război mondial (puse la dispoziție în număr de 14), chiar și începătorii se acomodează destul de repede. De partea aliaților Airforce, luptă în două campanii împotriva forțelor aeriene germane. Te urci, rând pe rând, la bordul avioanelor de

vânătoare și al bombardierelor, cu toate că acestea diferă foarte puțin între ele. Cele 20 de misiuni sunt chiar palpitate: ataci țintele aflate la sol, patrulezi în escadrilă etc. În rest, jocul este standard: un generator de misiuni, o mână de sarcini suplimentare, un mod multiplayer pentru 32 de participanți. Demn de amintit e faptul că avem două editoare cu care, teoretic, putem să schițăm noi simulări de zbor – asta dacă te descurci cu controlul ciudat și cu bug-urile. **Jane's Attack Squadron** este cel mult un simulator ocazional pentru pauza de masă.

ATAC LA SOL Acțiunea de tip "rade tot ce vezi" nu prelungește durata de joc.

PUNCTAJ JANE'S ATTACK SQUADRON

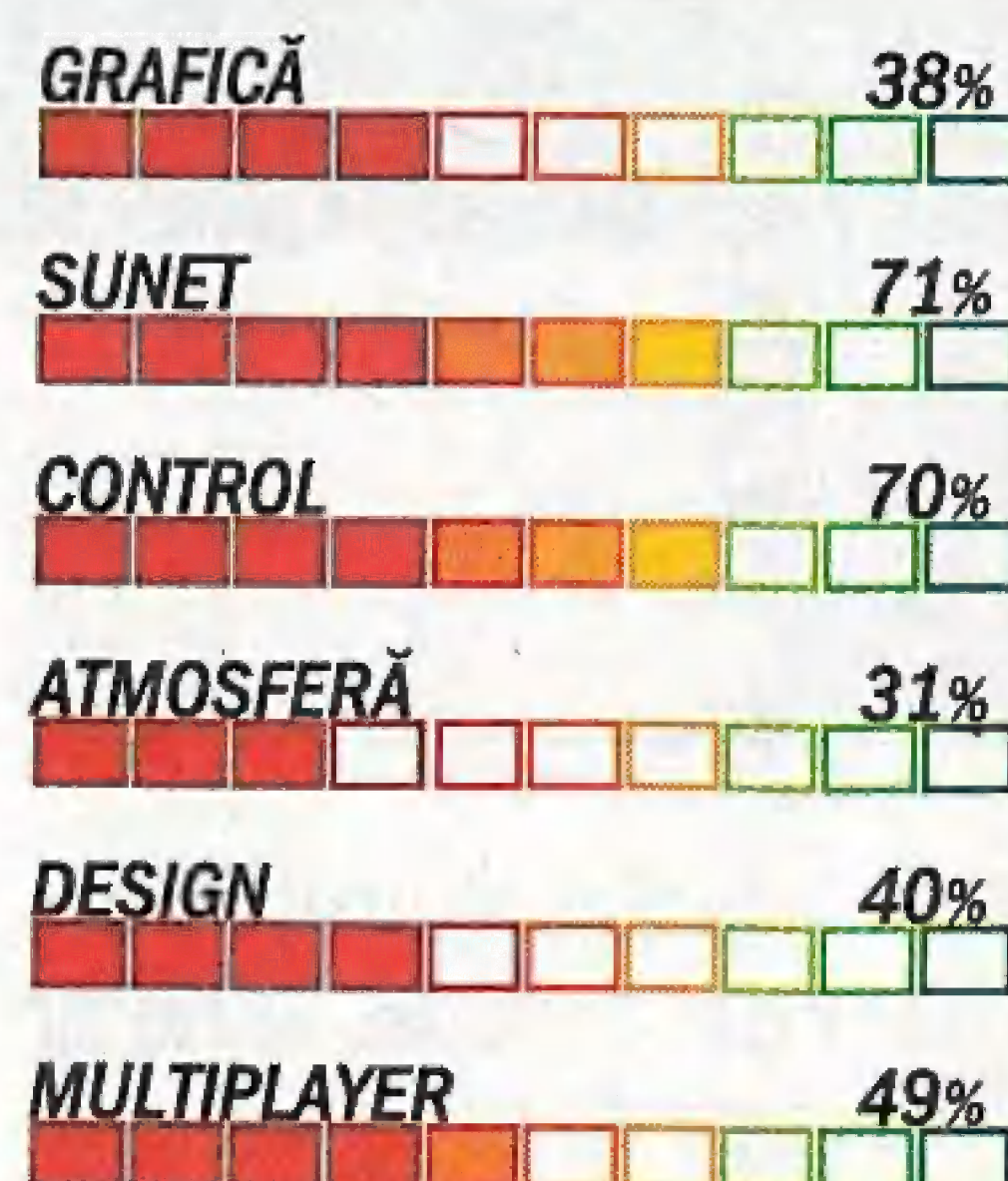
PRODUCĂTOR Mad Doc
DISTRIBUTOR THQ

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz
128 MB RAM
HDD: 640 MB
RECOMANDAT CPU 1000 MHz
256 MB RAM
HDD: 640 MB

SUPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 32
1 jucător/pachet



42

OPINIE BOGDAN GAVRA



Veșnicul blestem al
simulatoarelor de zbor:
detaliul.

Deja am început să obosesc să tot joc simulatoare de zbor care diferă doar după titlu și după cele câteva modele de aparate de zbor. Mai ales că în **Jane's Attack Squadron** bombardierul se comportă identic cu un aparat de luptă ușor. Halal simulare! Și în plus, peisajul care se desfășoară pe sub fuzelajul gri este mai trist decât o zi ploioasă. Joystick-ul cu care manevrez măgăoaia are mai multe culori decât lumea de dedesubt. Noroc că, din când în când, am fost nevoit să trag câteva salve pentru a putea termina jocul, și astfel s-a mai colorat bietul monitor, sătul de atâtea nuanțe șterse. Până să joc **Jane's Attack Squadron**, nu știam că există ceturi așa dense, câmpii verzui atât de întinse și ape albastre de o imensitate planetară. Gata, plec să-mi clătesc ochii cu **Eastern Thunder**.



Eastern Thunder

HAINE NOI Fuzelajele sunt acum adevărate opere de artă.



STRECURĂTOARE

Toate loviturile încasate se pot observa pe carcasa ciuruită realist.



Add-on-ul pentru IL-2 Sturmovik aduce noi misiuni pe frontul virtual din Răsărit.

ÎN PICAJ Sper că pilotul s-a catapultat la timp și nu s-a bronzat prea puternic.

I L-2 Sturmovik este renumit pentru modelele de zbor transpuse cu acuratețe, selectate dintre avioanele de vânătoare și bombardierele celui de-al doilea război mondial și pentru campaniile sale incitante. Acest joc încearcă să-l îmbunătățească profesioniștii în simulări de la Just Flight cu **Eastern Thunder**. 28 de misiuni de partea forțelor aeriene rusești și germane își recrutează piloții curajoși. Poți alege dintre

numeroasele avioane de vânătoare datând din 1943, printre care și un superb La-5. Unul dintre obiectivele producătorilor a fost îndeplinit, misiunile desfășurându-se în mare parte mai antrenant decât în versiunea originală. Scriitorile și informațiile cu privire la manualul ajutător sunt o idee draguță. Drept bonus, găsim pe CD cinci schițe pentru Bf-109 și FW-190. Asemenea features, precum skin-uri noi și misiuni proaspete, găsim din

abundență pe Internet, și încă gratis, datorită editorului de calitate din **Sturmovik**. Cam în jur de 10 euro ar merita să plătești pentru **Eastern Thunder**, ținând cont de ceea ce îți oferă: vreo zece ore de plăcere. Din nefericire, jocul costă în jur de 35 de euro, o sumă mult prea mare chiar și pentru fanii înnebuniți după simulatoarele de zbor.

PUNCTAJ EASTERN THUNDER

PRODUCĂTOR Just Flight

DISTRIBUTOR THQ

PREȚ cca 35 USD

TERMEN a apărut

NECESAR
CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 150 MB

RECOMANDAT
CPU 900 MHz
256 MB RAM
HDD: 150 MB

SUPORT
OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1
Internet 32

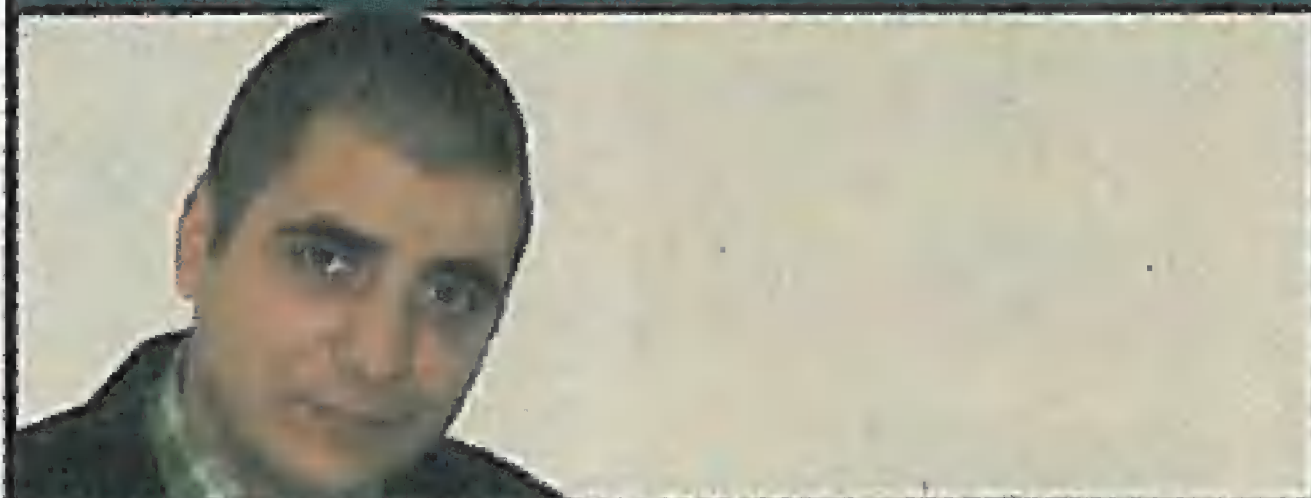
Rețea 32

1 jucător/pachet

70

OPINIE

BOGDAN GAVRA



Parcă în Est zborul e mai ușor de simulat. Jane ar trebui să se mute aici.

Eastern Thunder este un simulator de zbor decent, mult mai veridic decât alte titluri pompoase, deși este doar un biet add-on pentru IL-2 Sturmovik. Cu o grafică mult peste așteptări, add-on-ul aduce cu sine îmbunătățiri substanțiale, lucru destul de rar întâlnit în industria jocurilor. Gameplay-ul a devenit o adevărată provocare, controlul aparatelor de zbor fiind unul realist, care necesită un dram de experiență în pilotat. Avioanele arată suficient de cool pentru a te holba la ele ceva vreme și, în plus, poți să modifice înfățișarea fuzelajului după bunul tău plac. Aviatorii din tată-n fiu vor aprecia acest add-on valoros, mai ales dacă au și ceva bănuți de cheltuit.

GRAFICĂ	90%
SUNET	89%
CONTROL	89%
ATMOSFERĂ	60%
DESIGN	79%
MULTIPLAYER	84%



Giants: Citizen Kabuto



DELPHI Frumoasa Delphi, ca o adevărată Sea Reaper, se luptă cu formule magice.



KABUTO Cetățeanul Kabuto dispune de o forță impresionantă.

Cele 3 personaje, **pe parcursul a 3 campanii**, asigură 30 de ore de joc, la prețul de 33 USD.

MECȘI Reg, Buz și Tel, cei trei cowboy spațiali, luptă cot la cot.

Trei cowboy spațiali din rasa Maccaryn, Reg, Buz și Tel naufragiază în insulele Eden. Acești Mecși se confruntă rapid cu vicisitudinile planetei: creaturi ucigăse de tot soiul și soldați alieni însetați de sânge. Una peste alta, simpaticii locuitori ai insulelor, micuții Smarties, le cer ajutorul. Astfel, în primul nivel, trebuie să hrănești cu carne un Smartie și să-i salvezi soția din mâinile alienilor. Drept răsplată, Mecșii primesc informații și chiar obiecte folositoare. Prima campanie te lămurește asupra mersului lucrurilor din această lume neospitalieră: mai multe forțe se confruntă din diverse motive. Lidera Sea Reapers are viziuni imperialiste și acționează ca atare, iar un personaj ciudat, maimuța uriașă Kabuto, seamănă teroare și moarte în rândul locuitorilor

insulelor, ca urmare a dimensiunilor sale impresionante și forței enorme. Aceste personaje diferite definesc și cele trei campanii. Prima campanie, asemănătoare jocului MDK 2, o parcurgeți din postura Mecșilor, ajutându-vă de armele și jet-pack-urile acestora, cu care poți străbate în zbor distanțe scurte. Mecul controlat de tine este urmat îndeaproape și ajutat în lupte de ceilalți doi fărtați. Dacă ai terminat cu bine odiseea cowboy-lor spațiali, urmează cea a Sea Reaper-itei Delphi, care nu împărtășește dorința de cucerire a rasei ei și, cu atât mai puțin, opiniile reginei sale. De aceea, se simte datoare să-i ajute pe Mecși, luptând doar cu arcul și formulele magice. În cele din urmă, ajungeți să-l comandați pe cetățeanul Kabuto, uriașul puternic la ai cărui pași se

cutremură pământul văilor. Un simplu urlet de luptă poate pune pe fugă adversarii. Energia lui se reface prin consumarea cărnii de Vimpși, erbivorii insulelor. Controlul se face din perspectivă third-person și, dacă vrei, chiar dintre fălcile acestuia, mai ales la orele prânzului. Grafica lui Giants are părți bune și rele. Astfel, peisajele sunt cam neclare, cu creste colțuroase, palmieri grosolani, clădiri nereușite. Apa, în schimb, este reprezentată destul de bine, unduirile ei făcând ceva senzație în primăvara lui 2001. Culorile sunt deosebit de vii, impresionante, însă devin repede supărătoare pentru ochi. Deși conține și un mod multiplayer, Giants nu a ajuns un rege al rețelelor, chiar dacă Capture the Smartie era haios și distractiv pentru o vreme.

PUNCTAJ CLASSICS GIANTS: CITIZEN KABUTO

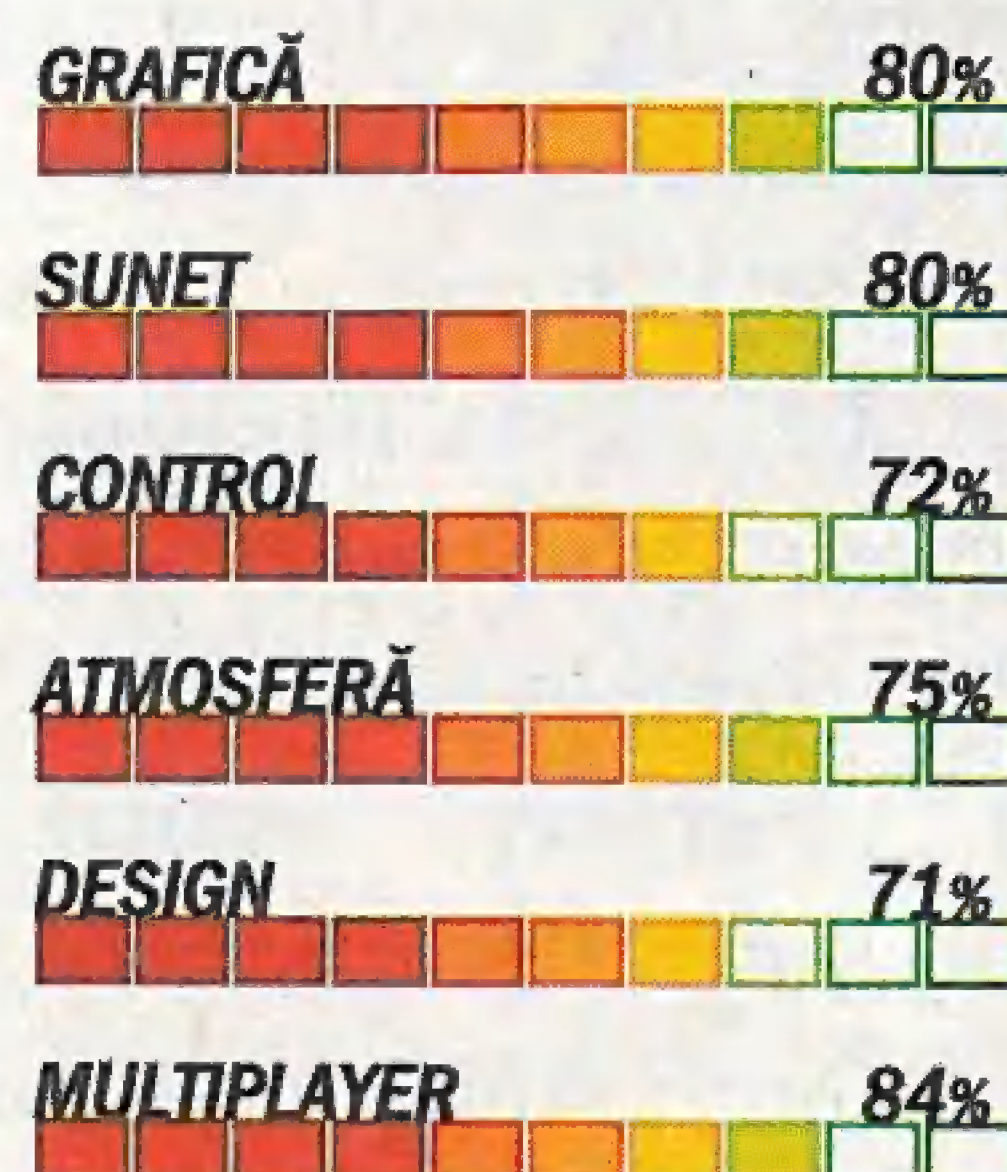
PRODUCĂTOR Planet Moon
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ cca 33 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 350 MHz
64 MB RAM
HDD: 800 MB
RECOMANDAT CPU 700 MHz
256 MB RAM
HDD: 1200 MB

SUPORT Direct 3D

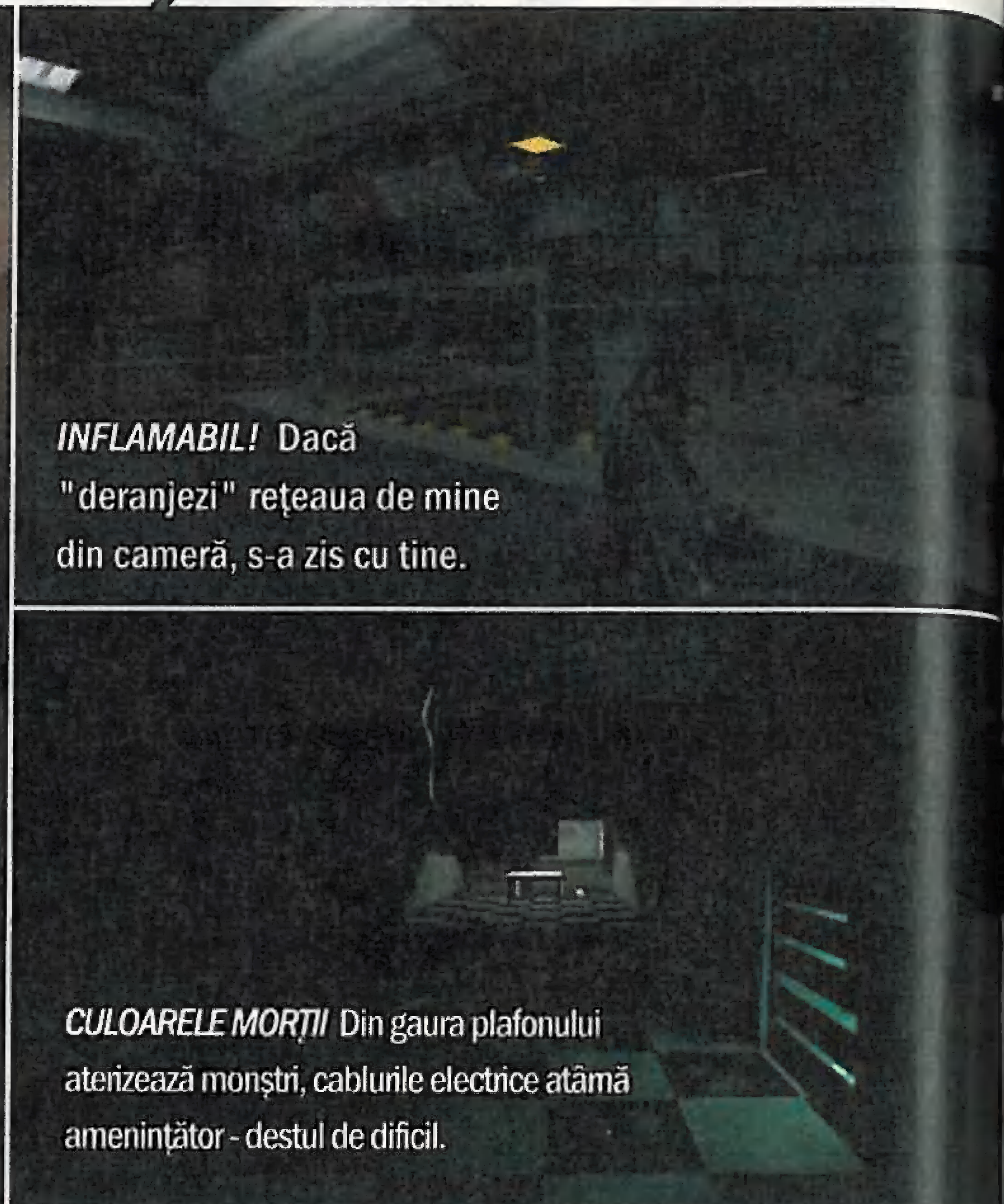
MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 10
Internet 10
1 jucător/pachet



Old Goodies (VI)



DIE HARD Un monstru greu de ucis, care necesită încărcătoare întregi pentru a da colțul.



INFLAMABIL! Dacă "deranjezi" rețeaua de mine din cameră, s-a zis cu tine.

CULOARELE MORȚII Din gaura plafonului aterizează monștri, cablurile electrice atârnă amenințător - destul de dificil.

De ani de zile continuă să apară mod-uri pentru Half-Life.

Asta spune ceva despre popularitatea jocului, nu?

Hitul de acțiune **Half-Life**, produs de Valve și distribuit de Sierra, combină stilul narativ al romancierului american Stephen King cu acțiunea trepidantă și tehnologia avansată, pentru a crea o lume înspăimântător de realistă, în care jucătorii sunt nevoiți să-și pună mintea la contribuție pentru a supraviețui nivelului. **Half-Life** a câștigat peste 50 de premii pentru cel mai bun joc al anului respectiv, în publicații din întreaga lume, și a fost numit "cel mai bun joc al tuturor timpurilor" în noiembrie 1999.

Pe parcursul jocului, atât prietenii, cât și dușmanii tăi se comportă într-un mod imprevizibil, acesta fiind un rezultat al AI-ului implementat în joc. Story-line-ul accentuează tensiunea, semnat fiind de scriitorul de nuvele horror Marc Laidlaw. **Half-Life** folosește tehnologia

engine-ului Quake, dezvoltat de id Software, dar adaugă și elemente tehnologice proprii, cum ar fi: AI-ul inamicilor, monștrii fiind extrem de inteligenți la acea vreme, și tehnologiile de renderizare, care permit rularea pe configurații mai slabe. Bineînțeles că există și o sumedenie de hărți multiplayer și o interfață intuitivă, care te ajută să începi aventura în câteva secunde.

În adâncurile bazei federale de cercetări Black Mesa, o fostă bază de lansare a rachetelor, un proiect top-secret este în plină desfășurare. O poartă către o altă lume a fost deschisă, o lume nemaivăzută. Intri în pielea lui Gordon Freeman, un tânăr cercetător din departamentul Anomalous Materials. Ai permis de trecere limitat și nu ai absolut nici o idee despre cât de periculoasă a devenit munca ta, până într-o dimineață, în care ești trimis singur în camera de testare, pentru a efectua analize asupra unui cristal ciudat. Ți se spune că este o analiză de rutină. Asta până se întâmplă ceva neprevăzut. Să fie sabotaj? Accident? Să fi făcut tu ceva greșit? Tot ceea ce auzi sunt țipete, tot ceea ce vezi este continuitatea spațio-temporală zdruncinată. Următorul lucru pe care îl conștientizezi este imaginea de coșmar a bazei Black Mesa, cu sirenele vuind și oamenii de știință fugind terorizați de creaturile în care s-au transformat colegii lor.

Hoarde de creaturi venite prin portal se strecoară în bază. Monștrii sunt pretutindeni. Nebunia predomină. Te îndrepti spre suprafață, dar rutele obișnuite sunt de nestrăbătut, fiind păzite de tot felul de monștri, din ce în ce mai mari și mai periculoși.

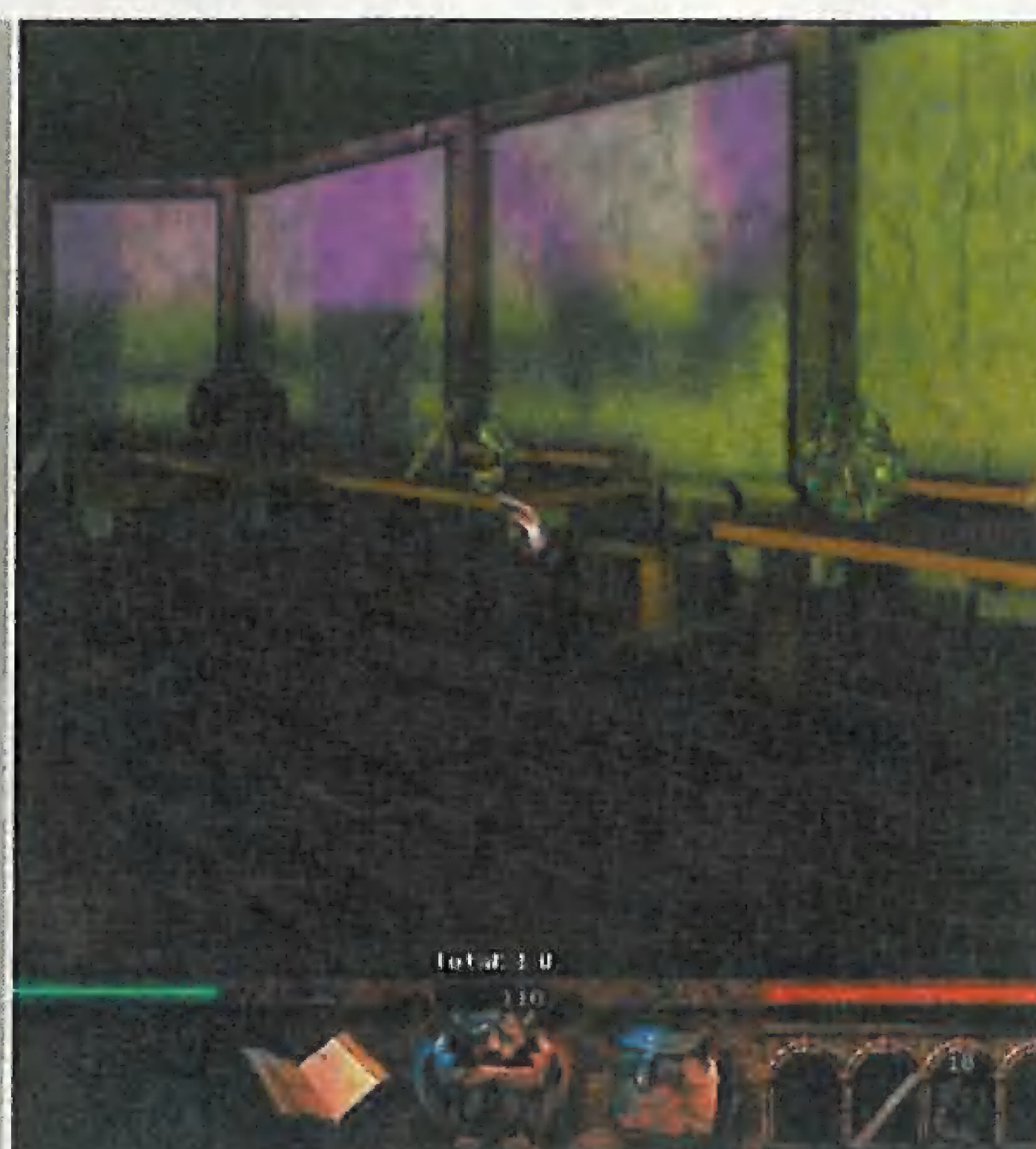
În rolul lui Gordon Freeman, trebuie să soliciți ajutorul savanților și al paznicilor pentru a trece prin zone de înaltă

securitate, strecurându-te și croindu-ți drum prin depozite de rachete, întunecate conducte de aerisire și căi ferate subterane. Când vezi, în sfârșit, lumina zilei, îți dai seama că nu numai ființele extraterestre îți sunt împotrivă, ci și trupele guvernamentale, ordinele lor fiind clare: nu scapă nimeni cu viață din Black Mesa... mai ales tu!

Să salvezi Pământul? Tot ce e posibil. Dar salvarea propriei persoane este prioritară. Printre punctele forte ale jocului amintim un traseu de antrenament pentru exersarea mișcărilor, a manevrelor speciale și a utilizării armelor, timpi mici de încărcare, o sumedenie de arme reale, experimentale și extraterestre, suport de rețea pentru 32 de jucători și editorul de hărți Worldcraft.

CĂLIN VARADI/CIPRIAN TORJ

Replay



În ultima vreme, asistăm la un fenomen care a devenit deja un ade-vărat loc comun: rafturile maga-zinelor de jocuri sunt pline de clone lipsite de idei și de inspi-rație. Acest curent a luat naștere acum câțiva ani, când entuzias-mul programatorilor a fost înlocuit de scopurile materiale ale marilor producători. Azi, distri-buitorii sunt interesați doar de profit, astfel că se folosesc de „rețete verificate”: lansează continuări ale unor serii celebre și încearcă să reducă la minimum factorii de risc care intervin în timpul investițiilor. Rezultatul acestei atitudini a fost formarea unui curent care s-a manifestat în reproducerea unor jocuri apărute odinioară pentru monstrul sacru numit Commodore 64. Ideea de bază (dacă mai demult a avut succes, atunci va aduce și astăzi bani) s-a dovedit a fi falsă. Învierea și adaptarea unei legende din mult apusa perioadă a jocurilor de dinainte de PC-uri nu poate duce decât la faliment. Dintre multiplele cauze, prima ar reprezenta-o cei 15-20 de ani care s-au scurs de la epoca de aur a unor mituri precum Amiga sau Gameboy. Majoritatea celor care au folosit

aceste fosile s-au maturizat, iar noile generații nu cunosc și nu înțeleg semnificațiile acestor cal-culatoare. O altă cauză a nereu-șitei este evoluția pe care au cunoscut-o genurile de joc: unele s-au transformat, altele au dispărut în totalitate. Acum două decenii, nu existau încă FPS-uri, RTS-uri sau MMORPG-uri. Oamenii jucau shoot'em'up, jocuri de aventură sau arcade. Însă cea mai mare problemă a „restauratorilor” este realizarea programului, proces care naște conflicte majore între tehnologia actuală și soluțiile de atunci. De exemplu, chiar dacă producătorii ar perfecționa doar din punct

de vedere tehnologic acești „dinozauri”, gameplay-ul ar rămâne cu mult în urma minunățiilor actuale. O altă solu-ție ar fi ca publisher-ul să cum-pere cel mai nou engine grafic, cei mai buni programatori, de-signeri etc., dar, în acest caz, noul joc nu ar avea nimic în comun, în afară de titlu, cu precursorul său. Această concepție a fost folosită în renumitul **Battlezone**, care, contrar așteptărilor, n-a devenit bestseller. Ar mai rămâne calea de mijloc. Cei care au dovedit că nici această cale nu se poate parcurge au fost producătorii jo-cului **Montezuma's Return**. Aceștia au încercat să forjeze laolaltă elementele 2D ale unui jump'n'run cu cele 3D din **Tomb Raider**. Rezultatul final a fost agreat doar de fanii lui C64, restul jucătorilor fiind dezgustați de gameplay-ul îmbătrânit și de controlul dificil. Eu cred că cei care sunt cucerți de sentimentul nostalgiei își caută vechile calculatoare „non-personale” sau își instalează emulatoarele și preferă să joace programele originale. La fel ca acum 15-20 de ani.

JÁCINT ERDEI



Test

ADVENTURE

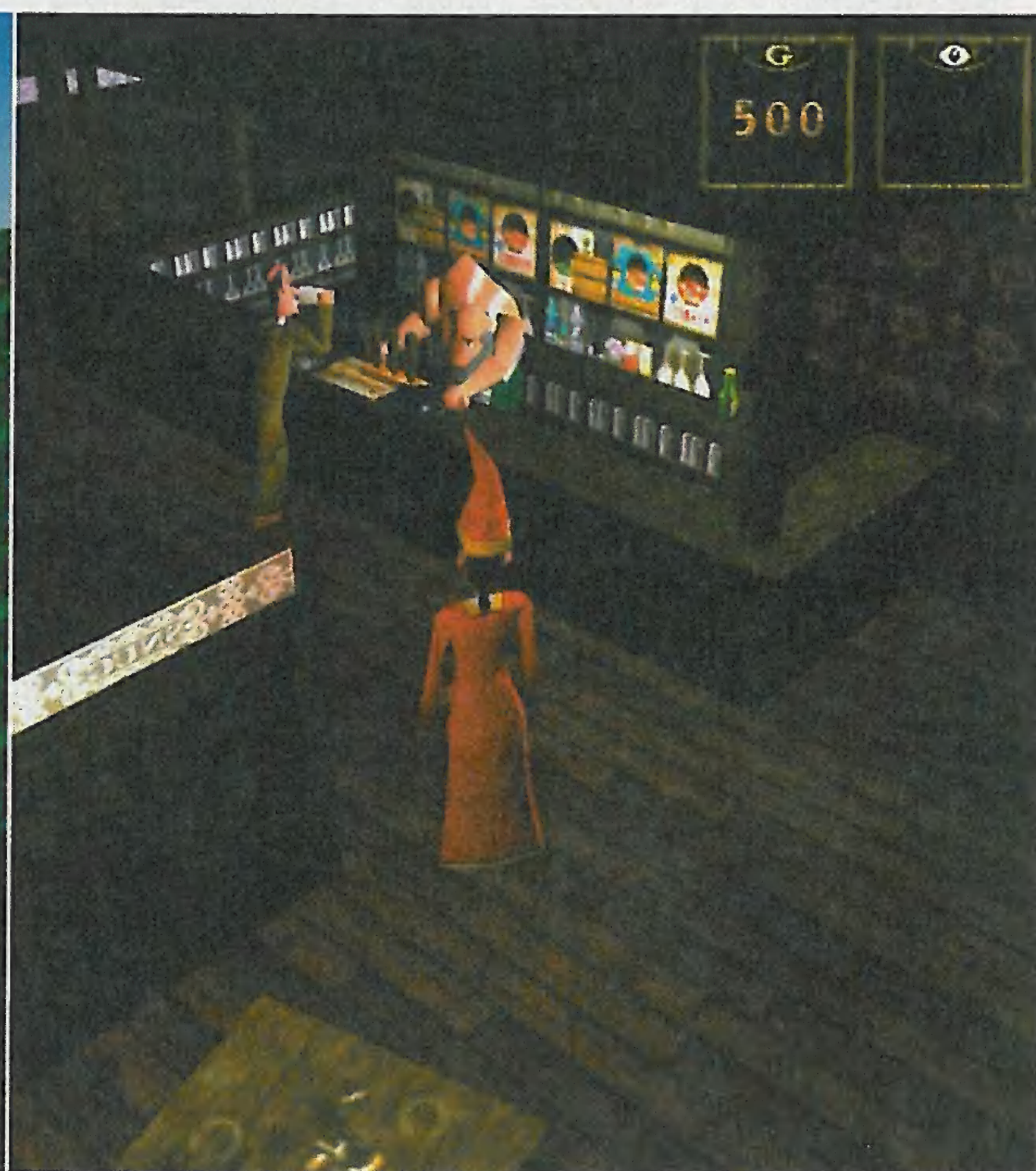
RPG | Adventure

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri RPG și aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **Morrowind**
RPG | Bethesda
- 2 **Neverwinter Nights**
RPG | Bioware
- 3 **Dungeon Siege**
Action RPG | Microsoft
- 4 **Baldur's Gate 2**
RPG | Virgin Interactive
- 5 **BG2: Throne of Bhaal**
RPG | Virgin Interactive
- 6 **Diablo 2: LoD**
Action RPG | Vivendi
- 7 **Icewind Dale: HoW**
RPG | Black Isle
- 8 **Myst 3: Exile**
Adventure | Ubi Soft
- 9 **Planescape Torment**
RPG | Black Isle
- 10 **Gothic**
Action RPG | Shoebox

Simon the Sorcerer 3D



O comedie care stârnește lacrimi în primul rând din cauza scenelor hazlii, iar în al doilea rând, din cauza nervilor consumați.

MISTIC PUB Simon este nevoit să-l descoase pe barmanul cu alură de Quasimodo.

După ce l-ai învins deja de două ori pe cel mai de temut adversar al tău, îți dai seama că totul a fost doar o capcană. El îți fură corpul pentru a putea obține cele mai mari secrete ale Universului. Cam așa începe una dintre cele mai comice jocuri de aventură: **Simon the Sorcerer 3D**. Jocul a suferit câteva schimbări față de versiunea precedentă, dar umorul a rămas neschimbat. Simon este unul dintre cei mai simpatici anti-eroi pe care i-am

văzut vreodată. El ia în derâdere toate celelalte personaje și nu dă doi bani pe autoritatea mentorilor săi. Problemele apar când vine vorba de grafică. Majoritatea timpului ți-l vei petrece cutreierând peisajele enorme ale jocului. Acestea arată steril, neincitându-te cu nimic să continui aventura începută. NPC-urile sunt atât de rare, încât vei chicoti de bucurie când vei întâlni vreunul. Dialogurile multiple-choice sunt absolut superbe, vocea personajelor

potrivindu-se perfect caracterului lor. Vei avea ocazia să pălăvrăgești cu zâne de 60 de ani, echipate în pantofi de sport, cu țărani retardați, care vor să-și schimbe vaca pe niște boabe de fasoale magice, sau cu niște creaturi ciudate, născute din fuziunea unui indicator și a unui golem. Quest-urile sau puzzle-urile pe care trebuie să le rezolvi sunt diverse și întortocheate. Rezolvarea multora dintre ele nu va necesita logică, ci umor și creativitate.

PUNTAJ SIMON THE SORCERER 3D

PRODUCĂTOR Adventure Soft
DISTRIBUITOR VivendiUniversal

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 233 MHz
64 MB RAM
HDD: 430 MB
RECOMANDAT CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 430 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet

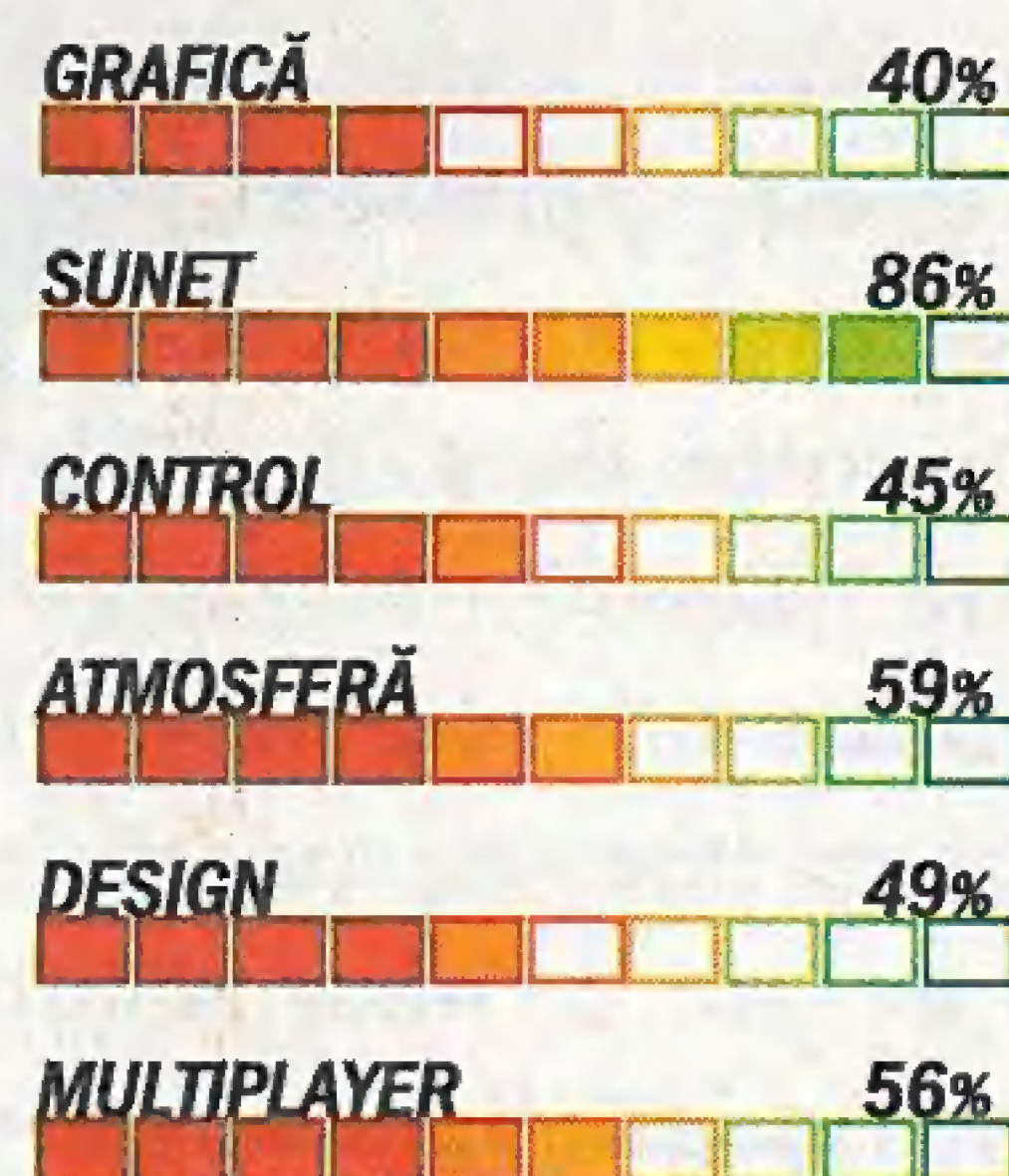
69

OPINIE JACINT ERDEI



O parodie a lumii jocurilor, prezentată de unul dintre cei mai simpatici anti-eroi care au existat vreodată.

Simon the Sorcerer 3D, în pofida lipsei liftingurilor 3D, nu a pierdut nimic din umorul său. De exemplu, la un moment dat, protagonistul se confruntă cu un preot singuratic care-și petrece timpul liber citind reviste deocheate despre călugărițe. Un alt scenariu hazliu este momentul când Simon cumpără o cutie de Coca-Holera din magazinul de suveniruri Tomb-Trader. Rata ridicată de umor și limbajul excelent sunt din păcate singurele două motive pentru care aș putea să vă recomand acest titlu. În rest, fiecare jucător își va smulge părul din cap din cauza nervilor. Ghicitoriile sunt întortocheate și, câteodată, fără sens. Peisajele 3D sunt urâte, goale și, pe deasupra, sunt și infect de mari. Pe pachet apare îndemnul: „Du-te imediat și achită la casă, pentru a începe cea de-a patra parte.” Sincer? Nu sunt convins că aceasta va exista.



The Secret of Nautilus

ECLAR: Decorurile spălăcite nu-ți
gurează deloc munca.

Misterele așteaptă
să fie dezlegate la
20000 de leghe
sub mări.

↑ n ultima vreme,
jocurile produse de
Cryo Interactive au
început să semene între ele. În
această lună, din camera ascun-
să a producătorilor francezi
apare The Secret of Nautilus.
Din nou, este vorba despre un

joc de aventură, care nu se
remarcă nici prin grafică, și nici
prin gameplay: vei avea de
rezolvat diferite puzzle-uri prin
manevrarea unor rotițe și
butoane. Pentru a duce la bun
sfârșit aceste misiuni, va trebuie
să cutreieri nivelurile
submarinului în căutarea
diverselor obiecte. Ghicitorile
sunt relativ simple, în schimb
peisajele sunt atât de șterse,
încât descoperirea obiectelor
necesare reprezintă o pură
coincidență. Ca să reușești să
strângi obiectele necesare, ai
nevoie de și mai mult noroc.
Jocul este o adaptare autentică,
dar puțin cam slabă, a celebrului
roman al lui Jules Verne.

PUNCTAJ THE SECRET OF NAUTILUS

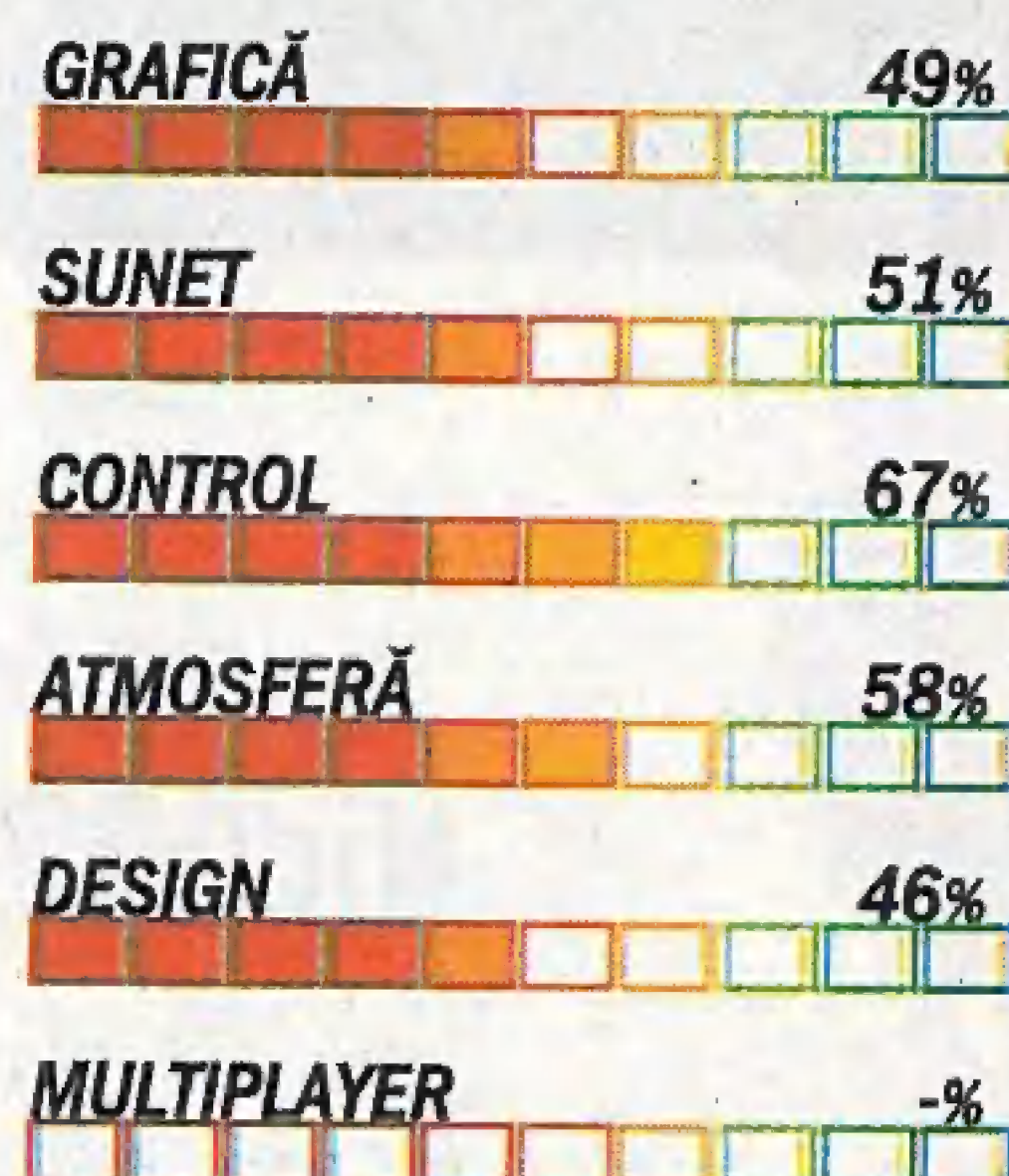
PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR
Cryo Modern Games

PREȚ TERMEN
cca 27 USD a apărut

NECESAR RECOMANDAT
CPU 350 MHz CPU 450 MHz
32 MB RAM 64 MB RAM
HDD: 100 MB HDD: 500 MB

SUPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



51

E.T. - The Extra-Terrestrial



EXTRATERESTRUL DIN GARDEROBĂ
Grafica drăguță contrabalansează
celelalte defecte.

Filmul E.T. este atât de emoționant,
încât **provoacă lacrimi.**

La fel și diferitele produse,
realizate în urma
acestuia. Motivele sunt
însă diferite. După 20 de ani filmul
pentru familie E.T. revine în cine-
matografe. Pentru părinți, acest
eveniment este cea mai bună
ocazie de a se lăsa pradă nostalgiei,
iar tinerii au posibilitatea de a
vedea un film pentru care s-a creat
un adevărat cult. În schimb,
producătorii de jocuri simt mirosul
de bani și aduc umanității un joc

intitulat: E.T. - The Extra-
Terrestrial. În cadrul acestuia îl
cântrești pe extraterestrul
naufragiat, într-un adventure
veritabil, prin casa celor doi copii:
Elliot și Gertie. Scopul tău este
simplu: trebuie să telefonezi acasă.
Problema este că, în acest caz,
"acasă" înseamnă o altă planetă.
Așa că va trebui să colecționezi
diverse lucruri pentru a rezolva
ghicitorile. De exemplu, dulciuri,
care, potrivit lui Elliot, te scot și din

cele mai complicate situații. Sau,
eventual, un fier de călcat. Dacă
aveți destule obiecte nefolositoare
în inventar, trebuie să dați dovadă
de inteligență și creativitate. În
pielea lui E.T. împingi cutii, clădești
cu ajutorul lor trepte și scoți niște
sunete, datorate probabil efortului,
ca și cum ar fi constipat. Acest
adventure mediocru mai are doi
frați: E.T. - Escape from Planet
Earth și E.T. - And the Cosmic
Garden. Fanii filmului, probabil,
vor fi dispuși să dea 30 de dolari pe
acest joc. Ceilalți să-și caute mai
bine alte investiții!

PUNCTAJ E.T.

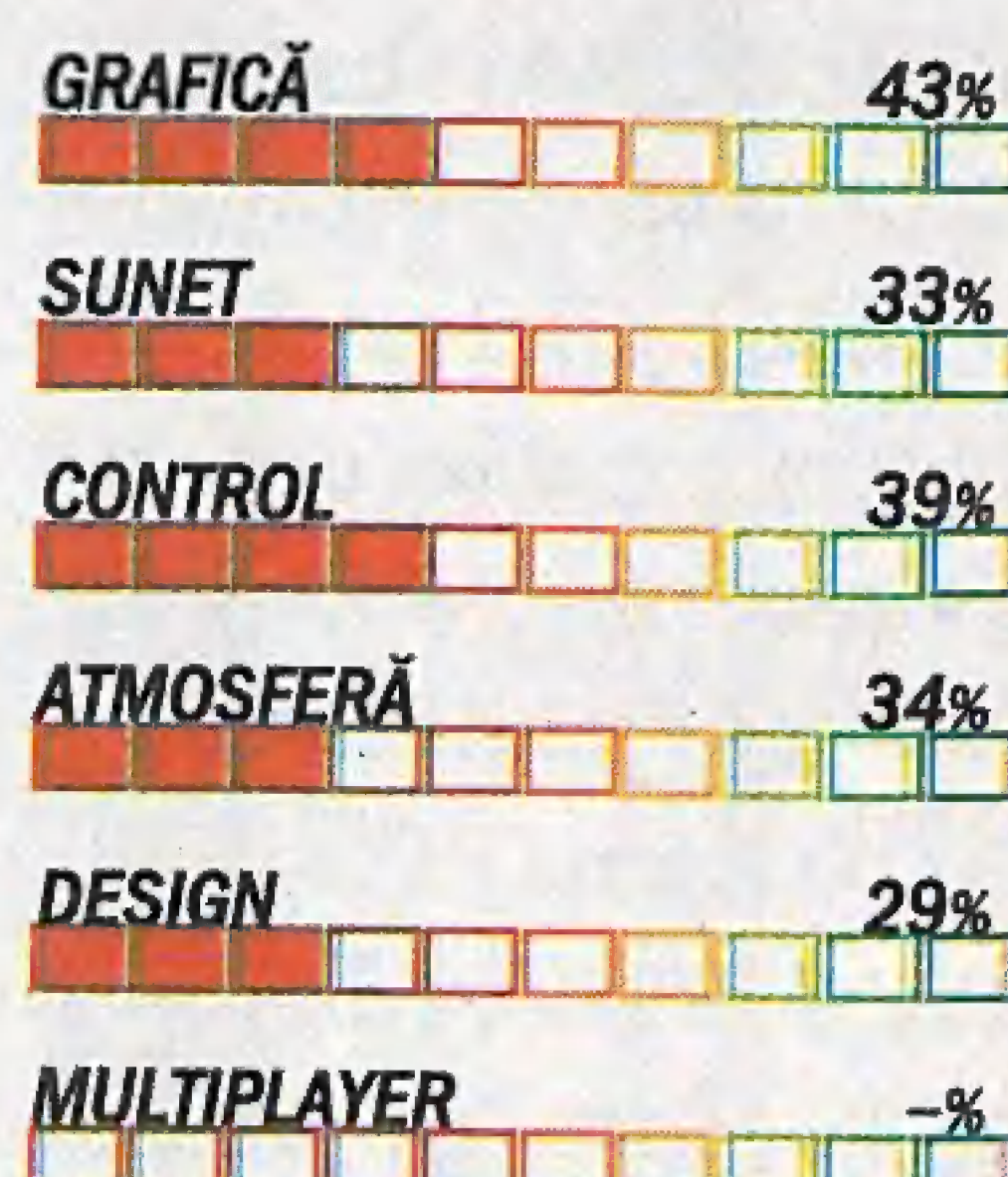
PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR
Newkidco Ubi Soft

PREȚ TERMEN
cca 30 USD a apărut

NECESAR RECOMANDAT
CPU 233 MHz CPU 333 MHz
32 MB RAM 64 MB RAM
HDD: 80 MB HDD: 80 MB

SUPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



25

Dark Age of RPG

Violența din jocuri este un subiect controversat.

Nici RPG-urile n-au ieșit basma curată la acest capitol. Iată de ce.

La începutul anilor '80, RPG-ul a atins culmile succesului și a început să se răspândească pe plan mondial. Dar, împreună cu această imensă popularitate, au apărut primele abuzuri și primele tragedii.

Totul a început la Universitatea din Michigan, în vara anului 1979. Un student numit James Dallas Egbert a fugit de la colegiu, cu intenția de a se sinucide. A lăsat în urmă o scrisoare confuză, în care făcea diferite conexiuni între sistemul de canalizare, care se întindea sub clădirea facultății, și jocul său preferat: **Dungeons and Dragons**. El a fost găsit de un detectiv privat, înainte să poată comite actul sinucigaș. Pe parcursul investigațiilor s-au făcut unele greșeli. Din cauza jurnaliștilor avizi de scandal și impreciziei declarațiilor date de autorități, dispariția tânărului student a fost pusă pe seama RPG-urilor. Când, anul următor, Egbert a fost găsit mort, au apărut primele zvonuri despre acest

gen de joc ca fiind "ucigaș". A fost însă trecut cu vederea faptul că Egbert era frustrat din cauza condiției sale de geniu (în anul al II-lea al facultății avea doar 16 ani!), că era dependent de droguri și instabil psihic. Au apărut diferite zvonuri care relateau despre întâlnirile cu caracter spiritist care se desfășurau în acel sistem de canalizare, partidele D&D jucate "live" etc. Toate aceste pseudo-știri nu conțineau nici un dram de adevăr, dar a fost destul încât să izbucnească un scandal. În iunie 1982, a avut loc o nouă tragedie care urma să rumenească acest gen de joc. Irving Pulling, un tânăr care suferea de depresie cronică și instabilitate mintală, și-a pus capăt zilelor cu pistolul deținut de părinți. În urma scandalurilor apărute în presă, a pornit o adevărată vânătoare de vrăjitoare împotriva RPG-urilor. Cele mai dure acuzații au venit din partea mamei, care era alcoolică și îl bătea regulat pe Irving. Patricia Pulling l-a acuzat mai întâi pe unul dintre profesorii fiului său pentru că l-ar fi blestemat pe Irving în timpul unei partide de joc. După ce instanța i-a respins plângerea, femeia a strâns un grup de oameni care nici nu șiau cu ce se mănâncă un RPG și au format organizația Bothered About Dungeons and Dragon (BADD). Doamna Pulling a pornit un mic război împotriva lui D&D, care se manifesta prin proteste pe diferite canale de televiziune și distribuirea de pamflete. În 1984, ea a intervenit în procesul lui Darren Molitor, care era acuzat de uciderea din neglijență a unei fetițe. Doamna Pulling a încercat să demonstreze că nefericitul accident se datorează jocului D&D. Ca să-și argumenteze afirmațiile, ea a adus nenumărați "specialiști" în D&D, ca să vorbească despre efectele negative ale jocului. Dovezile au fost considerate irelevante și n-au fost luate în considerare. Doamna Pulling a devenit din ce în ce mai obsedată și a încercat, fără succes, să obțină licență de detectiv privat. Ea a publicat și o carte intitulată *The Devil's Web*, în care descria pericolele care-i așteptau pe tinerii aventurieri. În urma

acestor evenimente, comunitatea gamerilor care privea pașnic acțiunile lui Patricia Pulling s-a gândit să formuleze un răspuns. În urma activității desfășurate de BADD, a luat naștere organizația independentă numită Game Manufacturing Association (GAMA). Această asociație a făcut numeroase investigații în toate procesele intentate de BADD și a demonstrat că jocurile nu aveau nici o legătură cu acele acțiuni criminale. În 1990, Michael Stackpole a fost angajat să urmărească activitatea desfășurată de BADD. Rezultatul a fost celebrul Pulling Report, care descria în mod amănunțit metodele de manipulare ilegale folosite de Patricia Pulling & Co. În urma acestui raport, organizația BADD s-a desființat, dar și-a lăsat amprenta asupra zeci de mii de oameni, pe care i-a convins că RPG-urile sunt niște jocuri "satanice".

JÁCINT ERDEI

Jocurile de curse - încotro?



TEST

Sport | Curse | Simulatoare

Se pare că ce doresc să facă cei de la Codemasters e doar copilul lui Techland. Eh, prea multă laudă, oricum deja asistăm la revoluții înspăimântătoare în domeniul graficii și al simulării. Dacă GP4 al lui Crammond are nevoie de un P4 la 2 GHz și un GeForce 4 Ti 4600 ca să poată rula optim la rezoluții mari cu detalii la maximum, atunci ce urmează? Știm ce urmează: Parhelia, placa video de la Matrox cu o adâncime de peste 1 miliard de culori. Cu atâtea culori sigur o să ne clătim ochii cu cele mai delicioase jocuri de curse care urmează să apară. Intel a anunțat până la sfârșitul anului curent un procesor de 3 GHz, așa că, dacă o să avem buget, cu siguranță că vom juca Xpand Rally pe componentele enumerate mai sus. Dar acum să vedem cu ce se laudă firma Techland holbându-se la noul membru al familiei Xpand Rally. Polonezii de la Techland și-au anunțat jocul de

curse Xpand Rally, care urmează să apară și care funcționează cu versiunea avansată a motorului Chrome. Jocul va prezenta 36 de piste imense, peste 20 de mașini, diferite condiții meteorologice și multe altele. Xpand Rally este un joc nou, extrem de realist, care introduce campionatul de curse WRCeXpanded. Ești pe punctul de a încerca o versiune extremă a curselor WRC - WRCeXpanded - o provocare pentru bărbații adevărați, care nu au nici o limită privind cai-putere și modificările pe care le poți aplica vehiculului tău. Gustă riscul unei viteze uluitoare - ceea ce nu ai trăit până acum jucând simulatoare WRC. Încearcă-ți norocul și verifică-ți îndemânarea pentru curse pe una dintre cele peste 36 de piste imense, în diferite

condiții meteorologice și pe diferite niveluri de dificultate. Opțiunile speciale de upgrade îți vor permite să-ți reglezi mașina așa cum vrei. Fiecare vehicul poate fi modificat în mai multe moduri, pentru a îndeplini cerințele individuale ale fiecăruia. Fii unul dintre membrii echipei WRCXpanded, care își câștigă existența participând la competiția elitistă WRCXpanded. Trăsături-cheie: mașini WRCeXpanded extrem de rapide; peste douăzeci de mașini de curse populare în toată lumea; 36 de piste imense cu diferite condiții meteorologice (ploaie, zăpadă, viscol, noapte etc.); modelele vehiculelor proiectate pe baze reale; o grafică realistă superbă - MR funcționează cu ajutorul versiunii avansate a motorului Chrome, prezentând zone uriașe, cu o grafică uluitoare de realistă și de detaliată. Acesta e viitorul!

DOREL PUCHIANU jr.

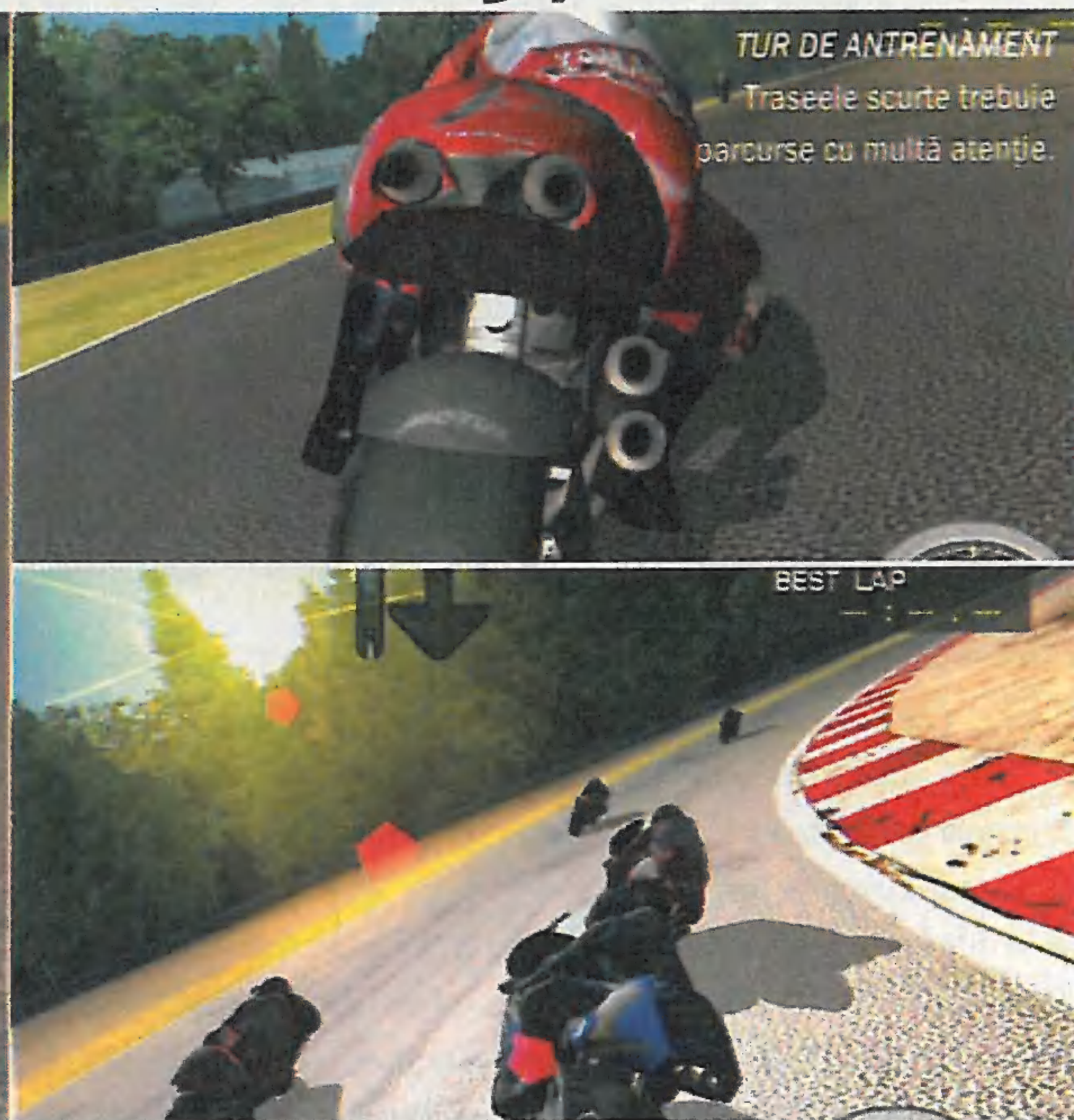


CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **FIFA 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2 **FIFA World Cup 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- 3 **NHL 2002**
Simulator de hochei | EA Sports
- 4 **Grand Prix 3**
Sim. Formula 1 | Infogrames
- 5 **Tony Hawk Pro Skater 3**
Fun-sport | Activision
- 6 **Virtua Tennis**
Simulator de tenis | Sega/Rowan
- NOU 7 **Moto GP**
Simulator de curse | Climax
- 8 **Need for Speed: Porsche**
Curse | EA Games
- 9 **Rally Trophy**
Curse | Jowood
- 10 **Collin McRae Rally 2**
Simulator de raliu | Codemasters

Moto GP: Ultimate Racing Technology



Sezonul pe două roți a început de mult. Iată un joc bun pentru răcorit în toiul verii.

ÎNSORIT Șoseaua este luminată de un soare cât se poate de realist.

Moto GP își propune să simuleze cele mai "tari" motociclete din lume, cele mai rapide și mai puternice motoare, cele mai groase cauciucuri. În cazul „simulării”, jocul trădează imediat minciunile din titlu: după doar câteva runde efectuate pe cele zece trasee cunoscute, din lumea campionatelor de motociclism, devine limpede că producătorii s-au axat îndeosebi pe distracție. Astfel că, atunci când

iei o curbă strânsă, virajul este complet nerealist, motocicleta având un comportament departe de cel al bolizilor reali.

Cu modelele simpliste te familiarizezi repede și ajungi chiar să-ți placă, cu toate că, în general, toate reacționează destul de întârziat la schimbările de direcție și la frânare. Un mod de antrenament, împărțit în patru capitole, te ajută să te acomodezi cu comportamentul motocicletelor și, în plus, aici câștigi

puncte pentru diferite caracteristici: după fiecare antrenament încheiat, se pot îmbunătăți atributele de ghidare, frânare, viteză maximă și accelerare, lucru care simplifică controlul în timpul campionatului. Suplimentar, **Moto GP** oferă un mod de cursă contratimp și unul Arcade. Cel din urmă te recompensează cu diferite accesorii și cu puncte extra cu care se pot activa ulterior trasee, motociclete și echipamente.

OPINIE ZOLTAN KRAMER



M-am scos cu numeroasele moduri de joc.

Moto GP se află undeva la frontiera dintre fun-racer și simulator. Toți șoferii, toate traseele și motocicletele sezonului GP 2001 stau la dispoziția ta, însă modelele motorizate nu sunt într-atât de reușite încât să creeze probleme unui pilot profesionist. Nici grafica nu corespunde, din păcate, unei opere de artă. Aceasta nu impresionează nici prin calitatea imaginii, și nici prin adâncimea detaliului sau complexitatea pistelor. Iar că toate aceste deziderate sunt posibile au dovedit-o nenumăratele jocuri de curse din ultimele luni. **Moto GP** parcă a apărut cam târziu pentru talia lui, iar tehnologia folosită nu este în nici un caz de ultimă generație, așa cum indică titlul. Ceea ce mi-a plăcut însă foarte mult este numărul ridicat de moduri de joc: în funcție de forma din ziua respectivă, pot să mă antrenez singurel, pot participa la Arcade sau la campionat. Mai am nevoie doar de un ghidon cu Force Feedback.

PUNCTAJ MOTO GP

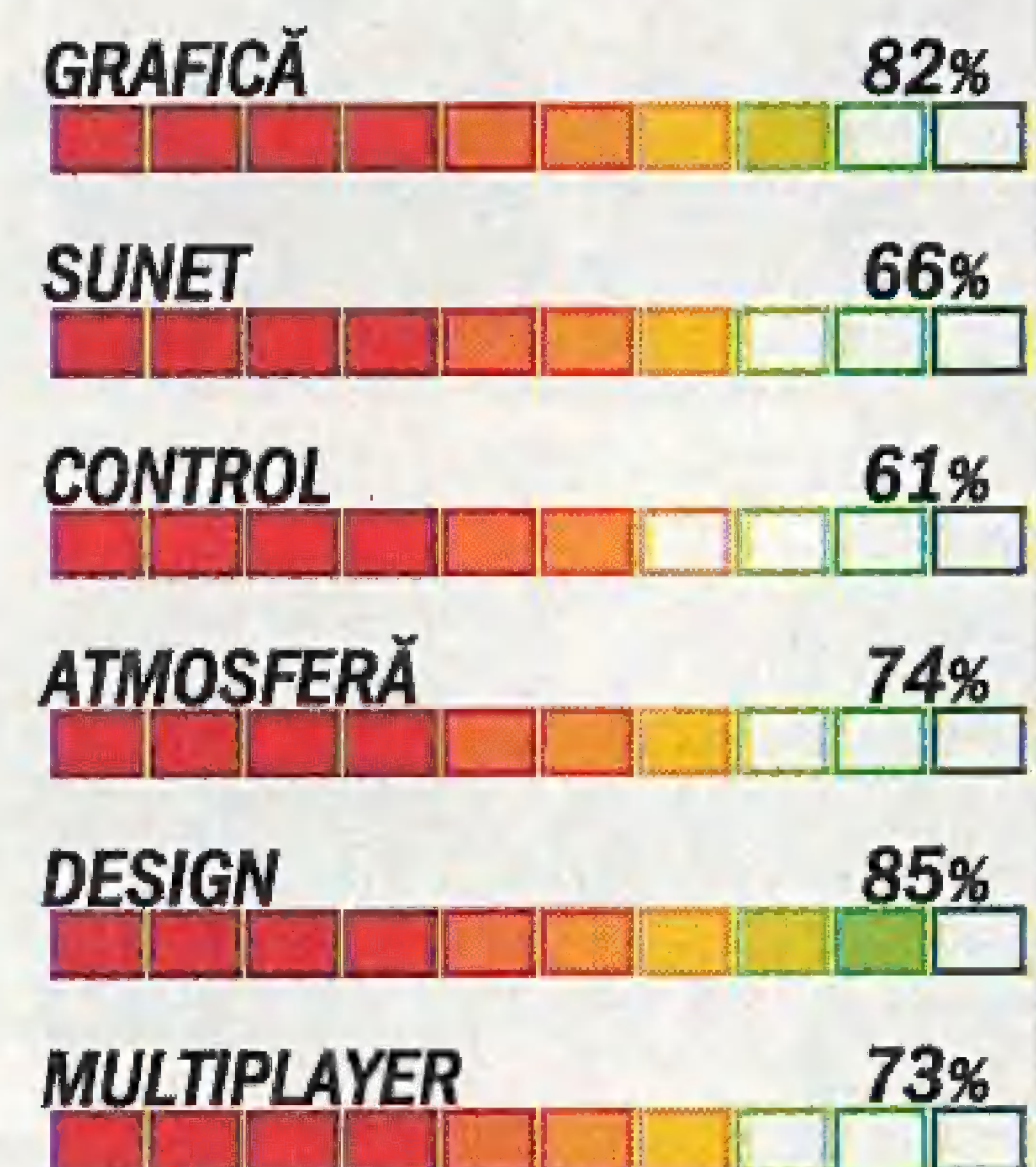
PRODUCĂTOR Climax **DISTRIBUTOR** THQ

PREȚ cca 40 USD **TERMEN** a apărut

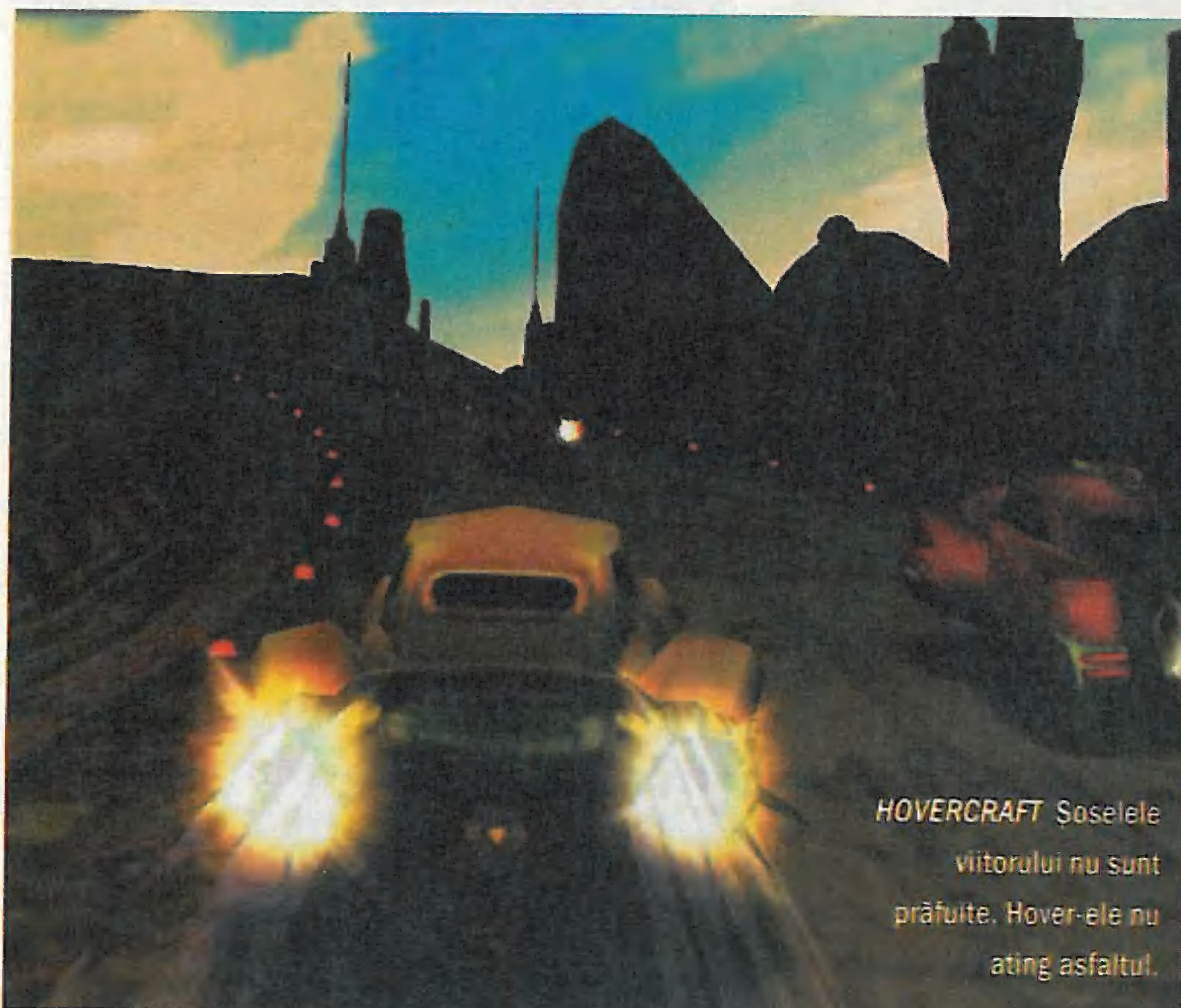
NECESAR CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 400 MB **RECOMANDAT** CPU 1200 MHz
256 MB RAM
HDD: 400 MB

SUPORT OpenGL **Force Feedback**

MULTIPLAYER Single-PC 2
Internet 4
1 jucător/pachet



Space Haste 2



HOVERCRAFT Șoselele viitorului nu sunt prăfuite. Hover-ele nu ating asfaltul.



Viteza amețitoare a curselor de Hovercraft-uri te lipește de scaun.

În rolul unui pilot futurist, în **Space Haste 2** participi la curse foarte rapide împotriva piloților controlați de PC. În gameplay-ul acestui Arcade-Racer clasic nu numai abilitatea și experiența în conducerea vehiculului sunt hotărâtoare: folosirea adecvată a sistemelor power-up, pe care trebuie să le alegi sau să le activezi, e la fel de importantă. În acest fel, ai parte de accelerări bruște de viteză (boost), îți poți bloca adversarii sau poți activa rezerve de energie pentru o manevră rapidă de depășire. În cazul victoriei, ți se activează

unul dintre cele opt trasee existente. Cam puțin, căci ne așteptam la ceva mai multe trasee, bine realizate, de altfel. Același lucru e valabil și pentru parcul de vehicule, unde găsești, de asemenea, opt modele de Hovere cu design futurist, de care te vei sătura cam repede. În rest, **Space Haste 2** oferă câteva ore bune de plăcere, însă, din cauza vitezei ridicate, necesită reacții foarte rapide și solicită mult ochii. Nu trebuie să uităm însă grafica 3D drăguță și coloana sonoră cu influențe techno.

CAM MONOTON Cel care preia conducerea imediat după start câștigă aproape sigur.

PUNCTAJ SPACE HASTE 2

PRODUCĂTOR Dreams Int.
DISTRIBUTOR Asylum Games

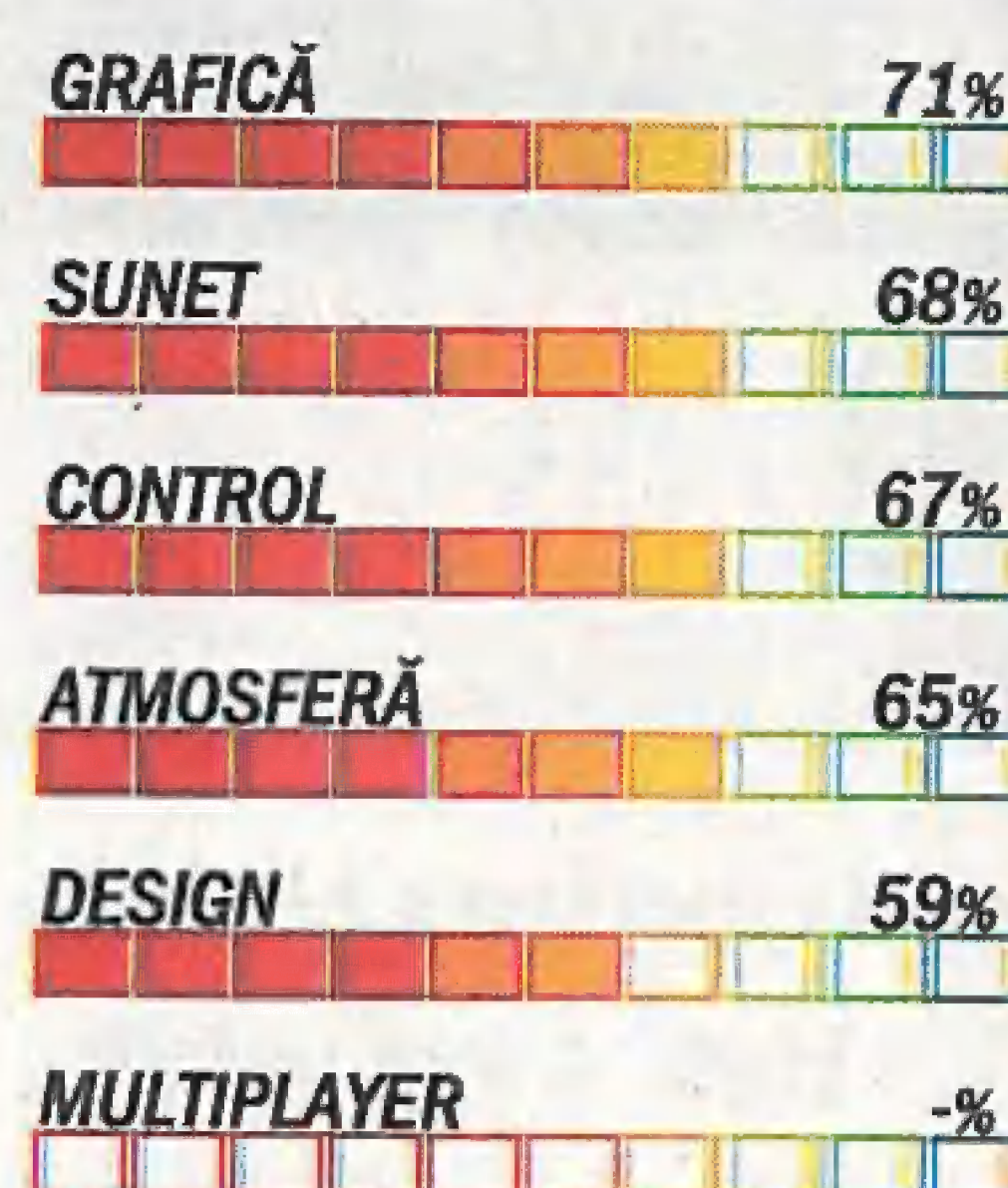
PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 140 MB
RECOMANDAT CPU 800 MHz
256 MB RAM
HDD: 140 MB

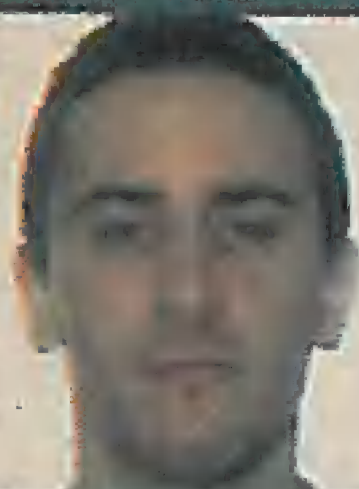
SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet - 1 jucător/pachet

64



OPINIE



DOREL PUCHIANU

Și, totuși, **SW: Pod Racer** era mai palpitant.

Space Haste 2 are un mare merit: și-a surclasat net predecesorul, însă acesta era jucat cu secole în urmă. Titlul nu ar fi un simulator de curse prost (ideea cu Hovercraft e chiar cool), dacă te-ar stimula cu niscaiva bonus-uri sau piste și modele suplimentare. Fără aceste motivații, plictiseala se instalează după ce te-ai perindat prin toate peisajele SF, foarte interesante, de altfel. Un atu important îl reprezintă simularea unei viteze foarte mari, care pompează adrenalină în jucător. Senzația pe care ți-o produce pilotarea unui astfel de Hover nu justifică totuși achiziționarea pachetului.

Gianluca Vialli's European Manager



Cel mai bun motiv pentru a aștepta următorul Championship Manager este European Manager.

INTERFAȚĂ AIURITĂ Meniul pare a fi fost împrumutat dintr-un program de colorat pentru copii.

Gianluca Vialli – ia stai, cine a fost ăsta? Da, mi-am amintit, e fostul atacant al squadrei azzura, care a fost dat afară de pe postul de antrenor de la FC Chelsea și tocmai se plafonează fără speranță la cârma celor de la Watford, din cea de a doua ligă engleză. La fel se întâmplă și cu simulatorul de management fotbalistic ce-i poartă numele – înainte cu zece ani, ar mai fi avut ceva răsunet, însă, la ora actuală, nu are șanse de succes

din cauza lipsei unor features corespunzătoare (sponsorizare, vânzarea biletelor etc.). Meniul, datorită iconilor „mamut” gândiți pentru obișnuiții cabinetelor de oftalmologie, reușește să-l scoată din sărite și pe cel mai calm manager; chiar și muzica enervează după cel târziu jumătate de minut, iar forma de prezentare a scenelor de joc propriu-zis nu putea fi concepută într-un mod mai grotesc. Pe un teren de fotbal izometric, apare, brusc, o

imagine statică și, undeva în surdină, se aude vocea unui comentator care delirează în extaz: „și, și... pe lângă poartă!!!”. În vreme ce te holbezi disperat după balonul inexistent, apare, la fel de brusc, o a doua imagine, care anunță un duel cu capul în propriul careu de 16 metri. Vreți mai departe? Priviți mai bine în reluare meciurile de la Campionatul Mondial și bucurați-vă că n-am fost acolo să pierdem cu Brazilia!

PUNCTAJ EUROPEAN MANAGER

PRODUCĂTOR Wayward XS **DISTRIBUTOR** Midas Games

PREȚ cca 35 USD **TERMEN** a apărut

NECESAR CPU 233 MHz
32 MB RAM
HDD: 600 MB **RECOMANDAT** CPU 500 MHz
64 MB RAM
HDD: 600 MB

SUPORT OpenGL **Force Feedback**

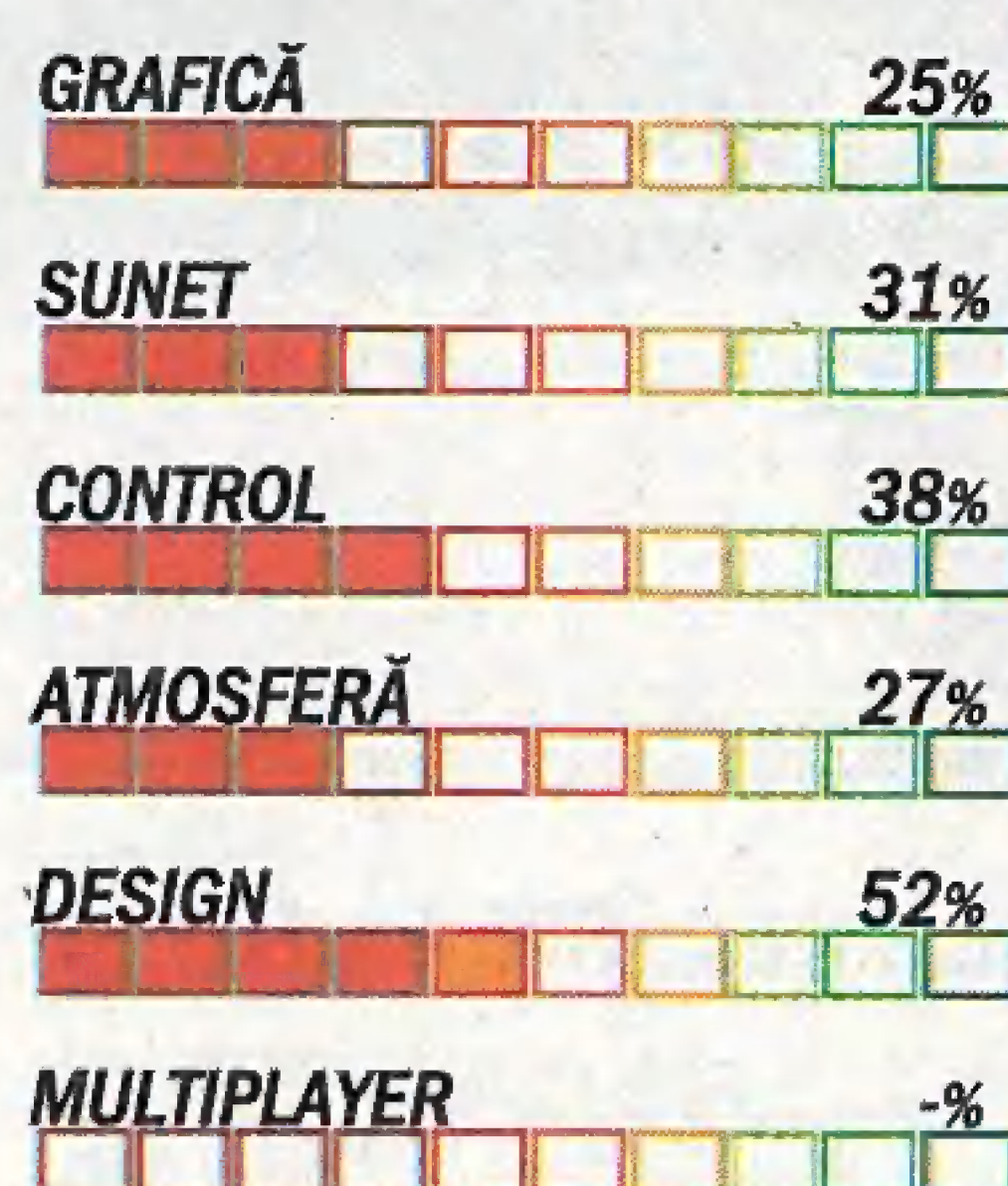
MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucători/pachet

OPINIE DOREL PUCHIANU jr.



Păcat de renumele bietului Vialli. A fost terfelit.

Mai prost de atât nu se putea. Oricum l-ai analiza, jocul rămâne un eșec notabil, prezența numelui Vialli fiind singurul lucru remarcabil. Simulatorul de management nu va apuca ziua de mâine fără câteva patch-uri de sute de MB sau chiar o altă versiune modificată. Nici nu vă închipuiți câtă monotonie implică un sezon petrecut în fotoliul de manager european, fără a mai pune la socoteală timpul irosit. Satisfacția oferită este atât de mică, încât nici nu merită a fi pomenită.



42

Football Manager Fun



Deși aspectele abordate în strategia managerială sunt numeroase, **nu va fi nevoie să deschizi chioșcuri.**

DOAR PENTRU IMPRESIE

Cele mai multe domenii de afaceri pot fi setate pe sistemul automat.

Cu Football Manager Fun, producătorii de la Heart-Line deschid noi drumuri în domeniul simulatoarelor de fotbal. Față de bine cunoscutul principiu de a veni mai tot timpul cu noi opțiuni, precum interviurile televizate sau discuțiile pe timpul pauzelor meciurilor, de acum, simulatorul de management se concentrează asupra a ceea ce este mai important: antrenament, unsprezecele de start, tactică și

achiziții de jucători. Aproape toate domeniile de afaceri le poți lăsa în seama sistemului automat, pentru a te consacra întrutotul echipei tale. Acțiunile tale vor avea un efect imediat și mult mai accentuat decât în Kicker Football Manager 2, al cărui engine se ocupă și aici de competițiile desfășurate în timp real. Rezultatele antrenamentelor sunt vizibile imediat. Cu un management bun și grație celor cinci grade de dificultate

diferite, chiar și începătorii își vor sărbători rapid succesele. Profesioniștii cu experiență vor duce dorul „fratelui mai mare”, Kicker 2, însă, având acum la dispoziție toate ligile europene importante (din păcate, fără licențe originale), plăcerea jocului e garantată pentru mai multe luni de zile.

PUNCTAJ FOOTBALL MANAGER FUN

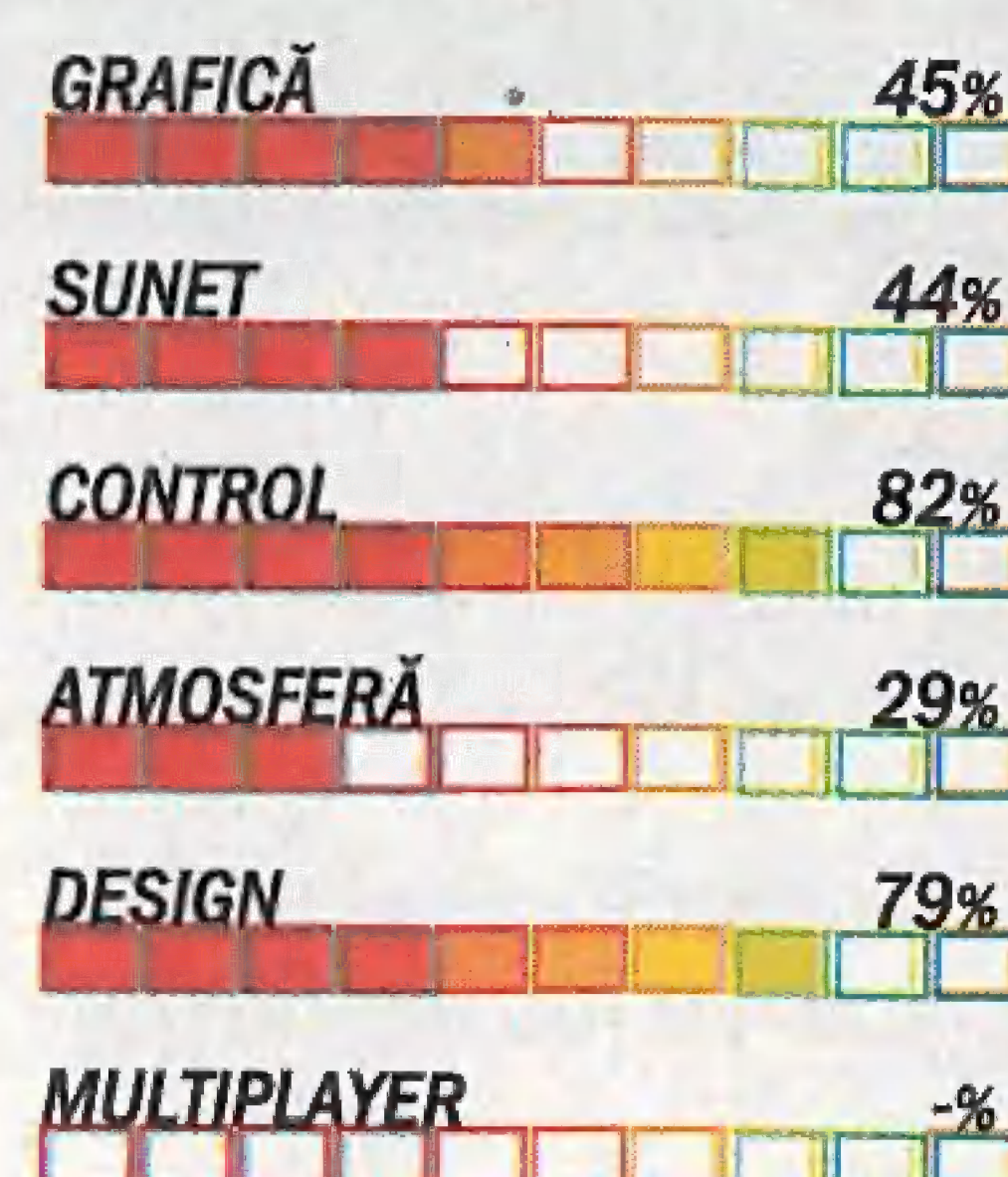
PRODUCĂTOR Heart-Line
DISTRIBUTOR Jowood

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 266 MHz
32 MB RAM
HDD: 300 MB
RECOMANDAT CPU 333 MHz
64 MB RAM
HDD: 300 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet



OPINIE

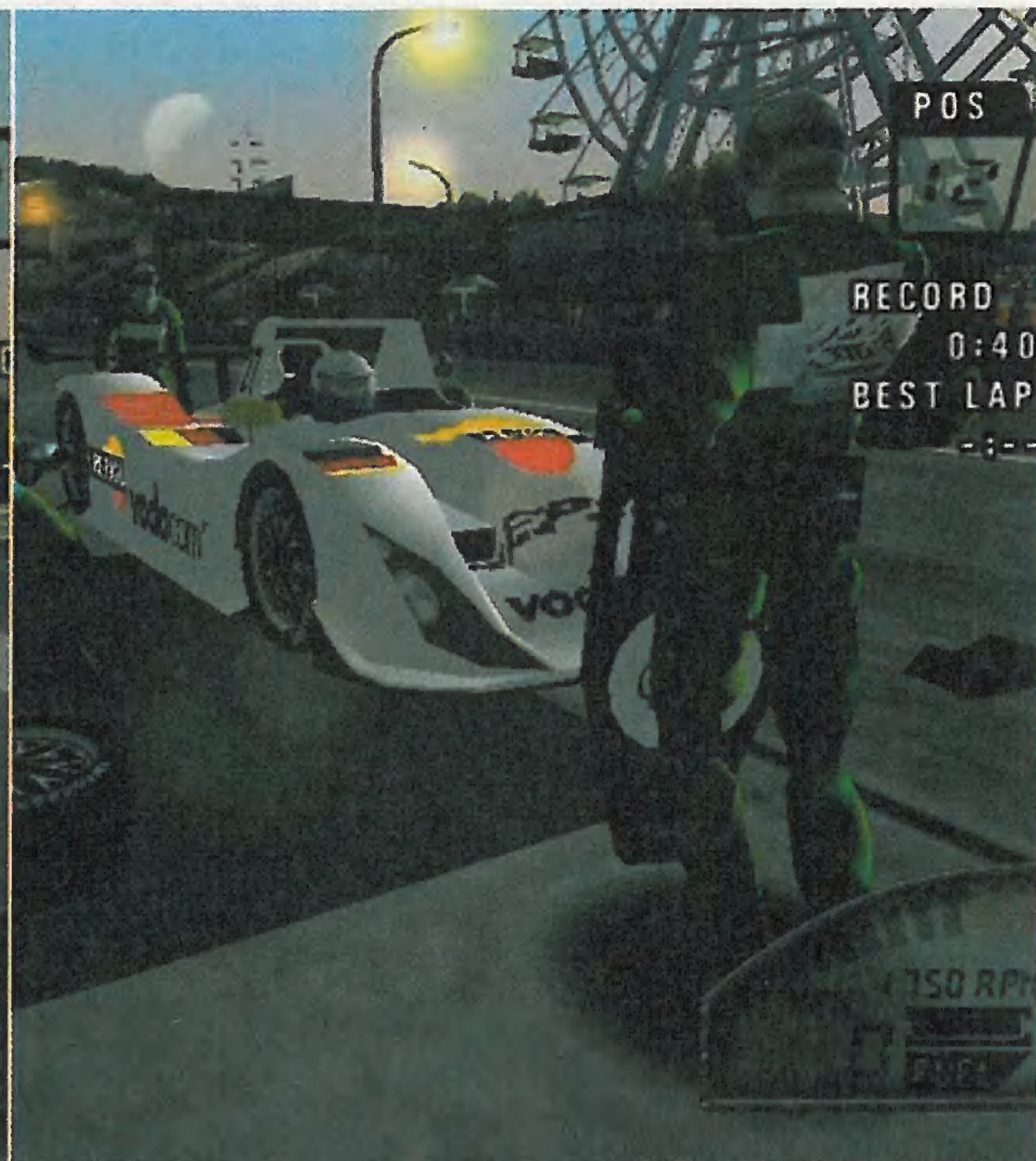
DOREL PUCHIANU jr.



Un simulator bun înseamnă distracție. Acesta e chiar Fun!

Echipa de la Heart-Line s-a gândit foarte bine: au oferit mai multe modalități de management, astfel că, cei care sunt mai înclinați spre partea economico-financiară a simulatoarelor pot să se ocupe de toate aspectele detaliate ale activității de manager al unei echipe de fotbal. Dacă asta ți-e dorința, te poți apuca de vândut tricouri cu numele echipei sau brelocuri. În schimb, microbiștii înrăiți pot să seteze pe automat managementul acestor activități colaterale și să se ocupe doar de echipă: antrenamente planificate la sânge, transferuri rentabile, stabilirea strategiilor de meci etc. Impresia generală este bună sau, oricum, mai bună decât a simulatorului lui Vialli.

Le Mans 24 Hours



Plăcerea oferită de joc **nu durează mai mult decât cursa: 24 de ore.**

Dramatism, plăcere și încordare, acestea sunt caracteristicile spectacolului de la Le Mans, cursă pe care Audi a câștigat-o pentru a treia oară consecutiv. Infogrames vine cu o versiune actualizată, care nu diferă prea mult de prima apariție de acum doi ani a jocului. Producătorii au introdus patru moduri de joc: primul este cel de anduranță, care simulează condițiile de la Le Mans. Urmează modul în care poți concura în clasele campionatului

mondial, apoi poți încerca și cursele contra cronometru și te așteaptă și un mod multiplayer pentru doi piloți. Din păcate, ultimul mod nu oferă altceva decât niște curse splitscreen. Parcul auto cuprinde modele actuale, printre care Audi, Porsche sau Chrysler. Făcat că atunci când conduci asemenea bolizi, unele chiar futuriste, îți amintești de o mașină mică ce rulează cu cauciucuri de iarnă. La fel ca și înainte, vei concura pentru a activa ligi, trasee și

modele de autovehicule. Dacă adversarii nu vor nici în ruptul capului să facă loc pe pistă, poți să-i împingi de pe carosabil. Asemenea acțiuni nu vor reprezenta o problemă, deoarece n-a fost introdus un sistem care să simuleze pagubele produse de coliziuni. În afară de aceste defecte, grafica lasă mult de dorit: texturile peisajelor înconjurătoare, traseele și autovehiculele dau o impresie palidă și sunt desenate cu prea puține poligoane.

PUNCTAJ 24 HOURS LE MANS

PRODUCĂTOR Blue Fang Games
DISTRIBUTOR Infogrames

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 333 MHz
64 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT CPU 800 MHz
256 MB RAM
HDD: 500 MB

SUPORT OpenGL

MULTIPLAYER Single-PC 2
Internet -
2 jucători/pachet

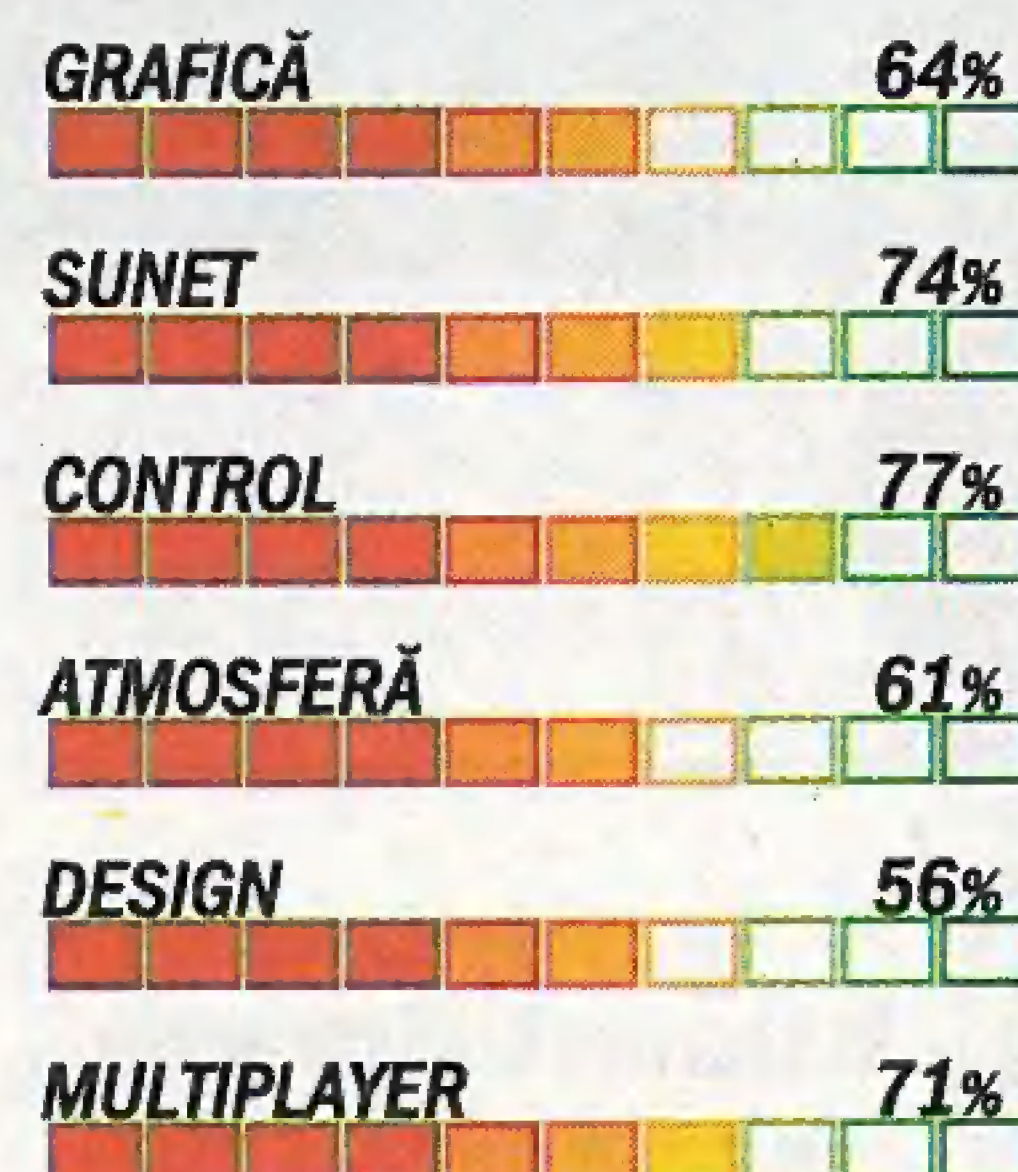
69

OPINIE ZOLTÁN KRAMER



O competiție faimoasă într-un joc mediocru.

Cursele de la Le Mans m-au pasionat dintotdeauna, jocurile de curse așisderea, însă ceva e putred în Danemarca lui Le Mans 24 Hours. Nici cum nu mă pot conecta la "tensiunea" curselor din joc. Grafica nu mă îmbie să parcurg același traseu de două ori, iar sunetul imită timid scrâșnetul cauciucurilor înfierbântate pe pista franceză. Cu accelerația apăsată la maxim și cu cele două taste de direcție terminî jocul cât ai trăni portiera. La un moment dat am și uitat de țelul cursei și am început să reeditez hărțuiala mașinilor din Destruction Derby. După încă o jumătate de oră am renunțat să mai joc, sătul de atâta "anduranță" în fața unui titlu mediocru.



4X4 Evo 2



MAȘINI DE TEREN
Pe teren foarte accidentat,
monster-truck-ul ia fața
jeep-ului.



Cele mai spectaculoase modele de mașini de teren se înfruntă într-o competiție off-road.

ÎN MAȘINI SĂ NE ÎNTRECEM
Diversele modele de mașini offroad sunt printre puținele elemente care motivează.

Acest simulator e unul dintre puținele simulatoare Offroad care ne oferă mai mult decât întrecere. Bine ascuns, într-un meniu încurcat, așteaptă pentru a fi descoperit un mod de carieră, care are tot ceea ce îi este necesar unui pilot de curse: dotat cu un mic capital de start, jucătorul își cumpără o mașină și încearcă să-și afle norocul. Poți, astfel, participa la întrecerile deschise amatorilor, poți intra în

ligi de diferite grade de dificultate, poți să-ți formezi o echipă, însă elementul cel mai important rămâne aventura. Vei avea de îndeplinit misiuni în care trebuie să cauți pe drumuri lăturalnice, spre exemplu, oase de dinozauri sau poți să-i ajuți pe vâcari gonind vitele. Pentru fiecare succes încasezi bani pe care-i poți investi în mașini sau dotări noi. Din punct de vedere tehnic, din păcate, 4x4 Evo 2 nu ne poate

convinge. Peisajele nu sunt deloc atractive, iar atmosfera trezită de șofat lasă de dorit. Fiecare dintre cele 70 de modele de autovehicule sare peste movile precum o minge de gumă, coliziunile sunt totalmente imprecise, iar despre un sentiment că ai sta la volan nici nu poate fi vorba.

OPINIE

DOREL PUCHIANU jr.



4x4 Evo 2 este mai arătos decât prima versiune!

Din păcate, cei de la Take 2 Interactive au îmbunătățit doar grafica, nu și fizica și controlul automobilului de teren, care se mișcă de parcă ar fi o jucărie, și nu un bolid pe teren accidentat. Modul de carieră îmi aduce aminte de **Need for Speed 5**, și îmi place foarte mult să abordez acest mod. Acesta este unul dintre motivele pentru care am stat mai mult timp în fața monitorului, însă mă așteptam la un control mai realist, nu la o jucărie cu telecomandă. Dezamăgitor acest **4x4 Evo 2**, pe care îl recomand copiilor care nu au jucării acasă.

PUNCTAJ 4X4 EVO 2

PRODUCĂTOR Terminal Reality
DISTRIBUTOR Take 2

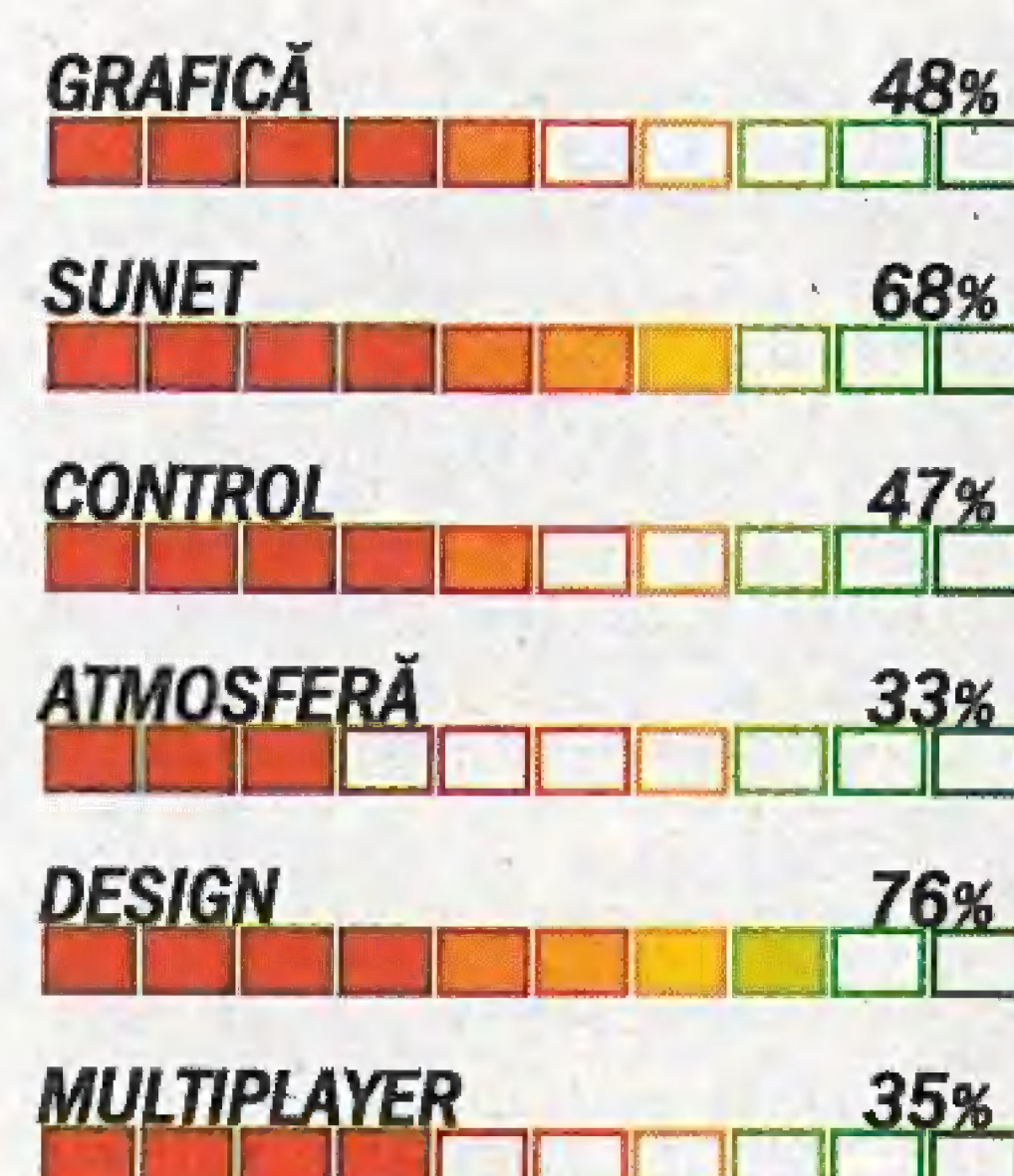
PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 450 MHz
128 MB RAM
HDD: 1,2 GB
RECOMANDAT CPU 1000 MHz
256 MB RAM
HDD: 1,2 GB

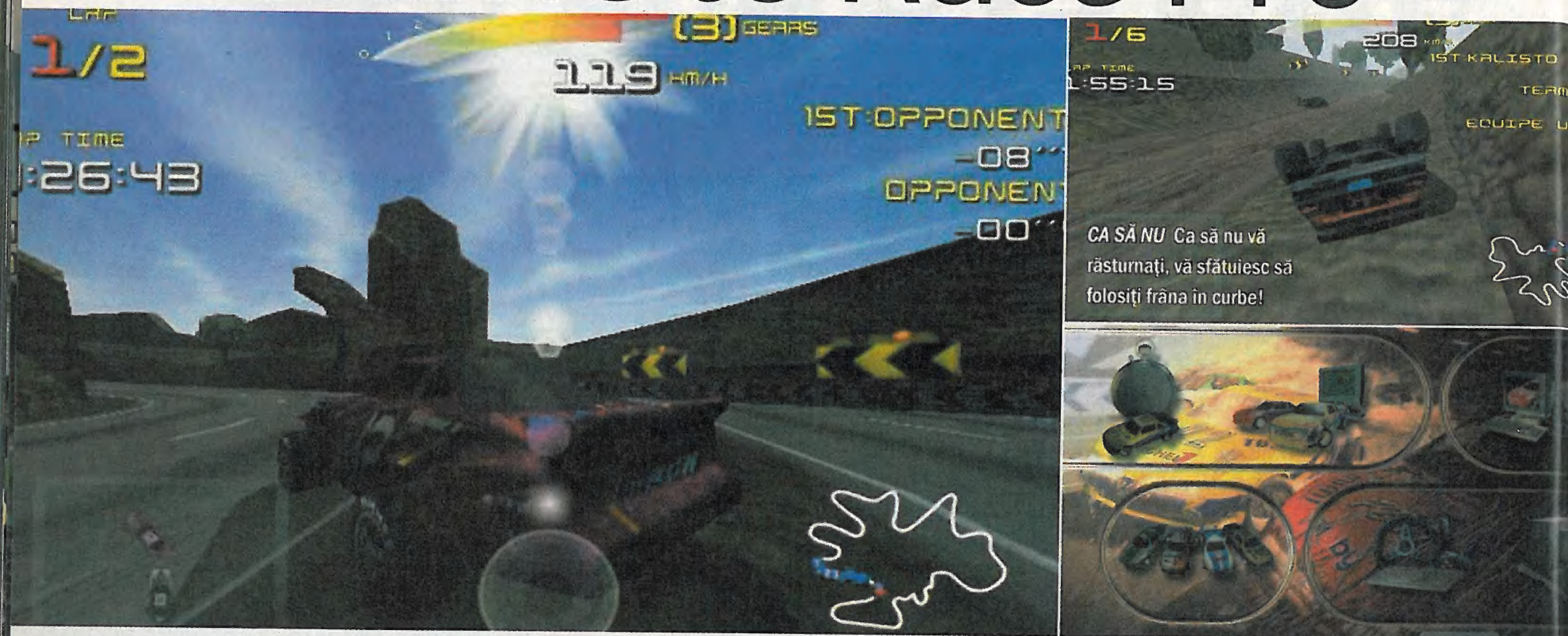
SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

52



Ultim@te Race Pro



Nu mai trebuie să vă injectați!

MENIU Un meniu elegant, care face cinste jocului.

Ultim@te Race Pro este adrenalină pură. Atenție! Nu se găsește în farmacii, ci la distribuitorii de jocuri sau în magazinele specializate. Sper să-l mai găsiți, pentru că el datează din secolul trecut. Născut pe 14 februarie 1998, ne va plimba cu el în 18 orașe diferite, zone diverse cum ar fi deșert, orașe de țară și metropole. La țară însă, nu vom scăpa de mirosul și sunetul plăcut sau neplăcut al vacilor care pasc liniștite în spații special amenajate și, bineînțeles, nu se va întâmpla, cum se întâmplă pe la noi prin România, să fim obligați să depășim bielele animale pe șosea. Însă regulile aici sunt clare, nici un pieton pe trecere în timpul cursei și nici un bade Ioane cu hoarda de animăluțe pe șosea. Uhhh, civilizație, greu să mă obișnuiesc, dar o să realizez că jocul merită un picior pe pedala de accelerație. Ține pasul chiar

cu ultimele jocuri de curse apărute recent. Așa că merită să-l aveți în colecție dacă vă place să conduceți bolizi puternici. Fără milă trebuie turații bolizii, de o putere nemaiîntâlnită în jocurile de curse, fiind, de fapt, automobile de Nascar care au un turbo-booster, și acesta din urmă poate să propulseze "animalul" pe roți în numai 2,6 secunde la 100 de km/oră. Mmm, arată foarte bine, suportă acceleratoarele actuale și îmbătrânitele plăci Voodoo. Se poate seta până la o rezoluție maximă de 1024x768 și o adâncime de culori de 16 biți. Merge bine și pe un Pentium 1 cu 166 MHz putere de procesare și un accelerator video, însă pe rezoluții mici. Simularea este medie, mi-aș fi dorit mai mult de la producătorii Kalisto/Microprose, având în vedere că grafica este de invidiat. Însă, dacă frânezi sau derapezi, urmele se văd foarte bine, și, chiar dacă ajungi pe drum de țară, lași praf în urma ta. Cred că a fost jocul anului la vremea lui. **Ultim@te Race Pro** ne oferă, pe lângă adrenalina din timpul jocului: 18 circuite care se conduc atât ziua, cât și noaptea, pe vreme ploioasă cu fulgere și tunete, și, bineînțeles, pe zile pline cu soare; 16 automobile cu mușchi ne așteaptă în grajdul jocului și toate modurile de multiplayer. Concurenții virtuali sunt destul de buni. Dacă îți dorești locul I, atunci trebuie să atingi cât mai puțin parapetele de pe marginea circuitului. În dreapta imaginii poți să vezi unde te afli pe circuit cât și distanța la care concurenții se află față de tine. Un mic monitor în partea stângă îți arată mai bine în ce poziție se află când se apropie sau când depășești un concurent. Peisaje deosebite pe toate circuitele, care, din păcate, la început îți distrag atenția pentru a le privi, toți spectatorii de pe marginea circuitului strigând de bucurie când apari. Cu toate acestea, **Ultim@te Race Pro** te ține multe ore în fața monitorului și nu te plictisești de el chiar dacă nu poți să schimbi prea multe la

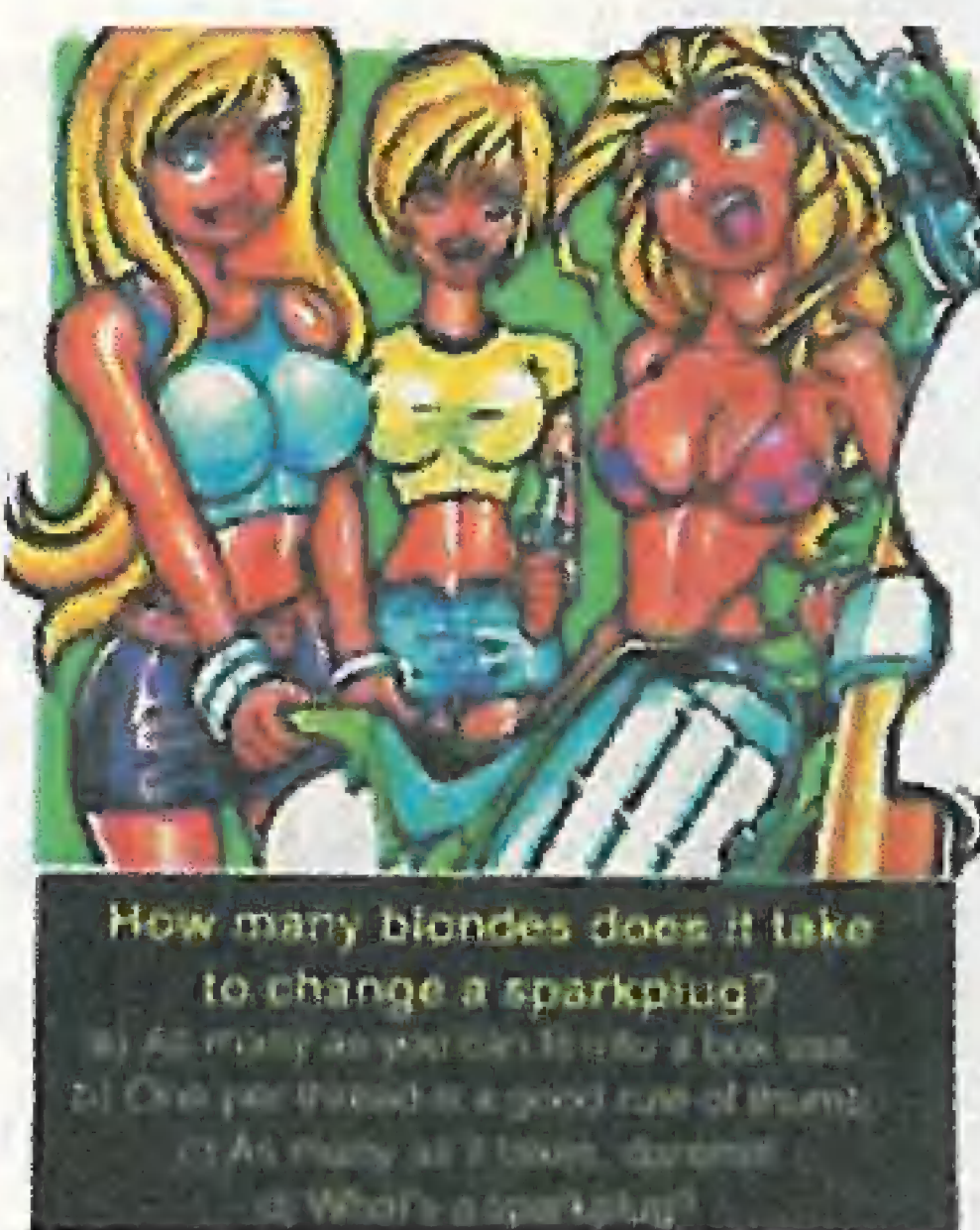
bolidul tău. În setup-ul bolidului poți să setezi, într-o anumită limită, să ai un demaraj mai mare sau o viteză maximă mai mică, ori o armură mai mare sau un control mai slab. Nu le poți avea pe toate, poți, în schimb, să-ți setezi bolidul după necesitățile tale. Frâna de mână este foarte folositoare în timpul cursei. Ea te ajută să întorci autovehiculul pentru a putea vira bine în curbe la viteze mari. Sunetul este, de asemenea, bine realizat în orice moment al cursei. Astfel, chiar și la ieșirea de pe șosea, pe pământul zgrunțuros se aude sub cauciuri strivirea lui. Derapajele din curbele luate cu 150 km/h sunt foarte dese, pompându-ți la maximum adrenalina în sânge. Acum nu mai am timp să scriu nimic, pentru că am nevoie urgentă de adrenalină!

DOREL PUCHIANU jr.

Enciclopedia Lumii Jocurilor

A Add-on (ed-on)

Metodă de extorcere a gamerilor înrăiți, prin lansarea pe piață a unei adăugiri pentru versiunea originală a jocului. Cu cât sunt mai hrăpăreți producătorii, cu atât vom avea parte de mai multe add-oane (vezi cele enșpe mii de Sims-uri). De cele mai multe ori, acești add-oni aduc a bancuri cu blonde: multe, dar de slabă calitate. Atenție: add-on-ul nu prea funcționează pe joacele "mai puțin" originale!



B Bots (boți)

M-am născut Bot. Țsta e defectul meu. Măcar de mă făcea mama producătoare un RoBot în tablă și cabluri. Nu, nu sunt boț de mămăligă, deși sunt cam bleg. Job-ul meu este să încurc cât pot de mult jucătorii umani, mai ales atunci când sunt coechipierul lor. Astfel că, mă împing în ei, le sar în față pe neașteptate, le blochez calea, le cer ajutorul aiurea-n tramvai, le dau coordonate complet greșite și, când nu mă observă, îi mai scrijelesc un pic cu șișul. Ah, și am un AI de găină de Avicola.



C Cheat (cit)

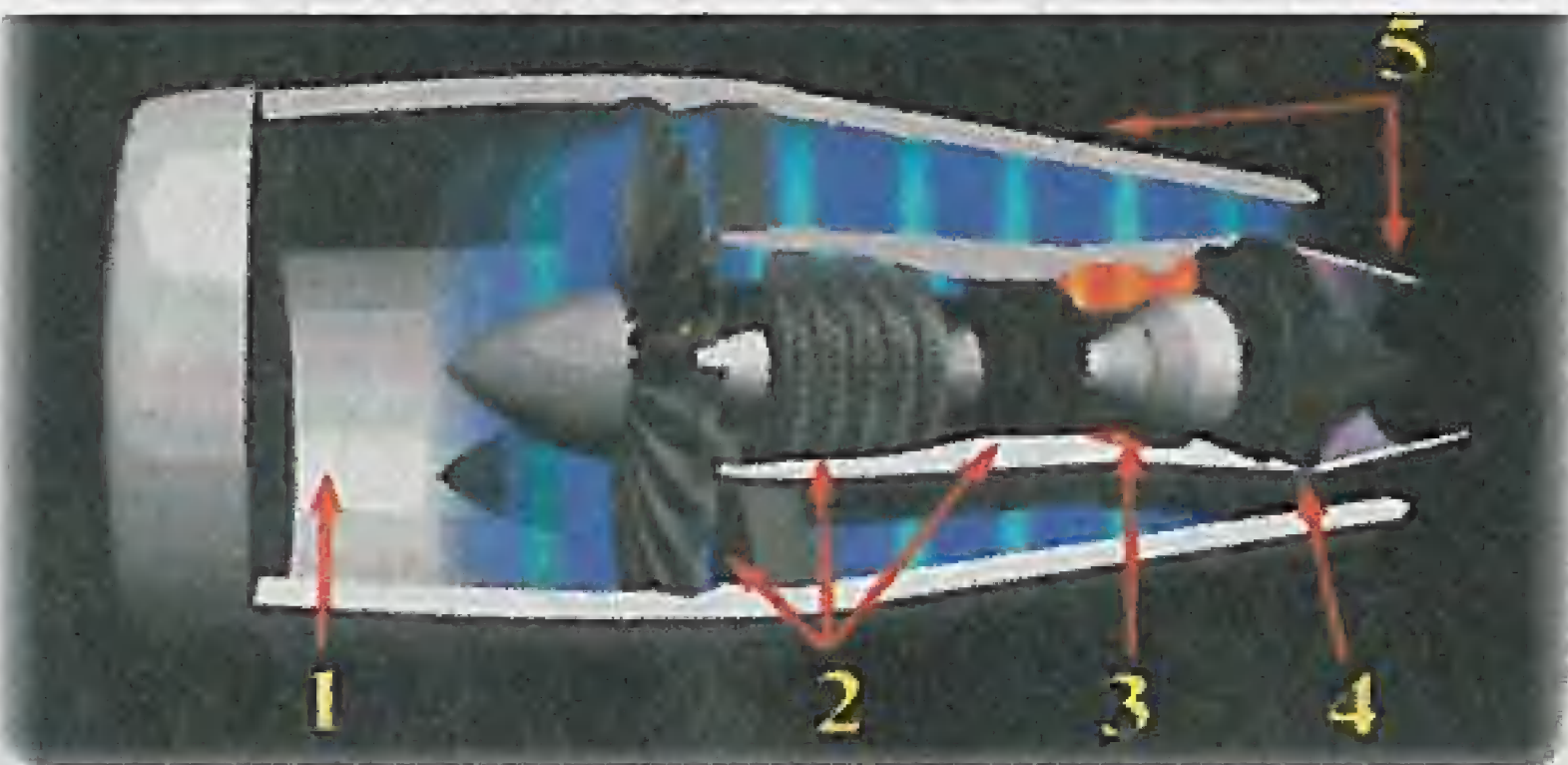
Urât cuvânt! E chiar o înjurătură pentru gamerii care se respectă. Utilitate: cu cheat-urile poți termina un joc, fără să ai habar cum ai făcut-o. Utilizare: când te enervează din cale afară un joc mai dificil, bagi cheat-uri și te răzbuni pe mama lor de programatori. Morala:



cheat-u-i arma prostului, adică a jucătorului începător.

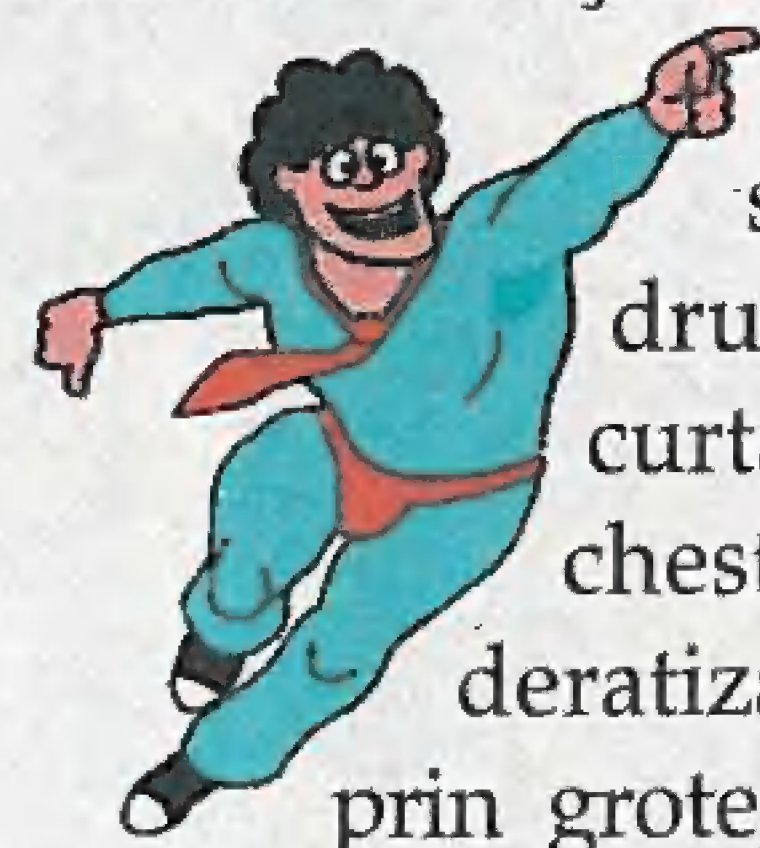
E Engine (engiăn)

Fieștece joc funcționează datorită unui motorăș intern, de preferință 3D, care pune în mișcare toate elementele. Ca orice motor, există engine performant și engine de tip Balșoi, care rulează pe butuci. Dezavantajele engine-ului 3D Balșoi sunt: viteza de alai funerar, consumul ridicat de resurse, poluarea creierului peste standardele acceptabile, mișcări de marionete bete etc. Spre exemplu, poți ajunge din urmă o rachetă lansată cu bazooka, încasând-o în cap.



H Hero (hirău)

Ăl mai șmecher din tot jocul, care se presupune că ar trebui să le facă felul celor ce țin cu tot dinadinsul ca finalul să fie "Game Over". Printre atribuțiile sale se numără ajutorul băbuțelor în scopul traversării drumului de poveste, curtatul prințeselor sechestrate prin castele, deratizarea monștrilor de prin grote, plantatul de puiet, sprijinirea întreprinderilor mici și mijlocii și, treaba oricărui erou cu acte în regulă, salvarea planetei.



L Linux (linucs)

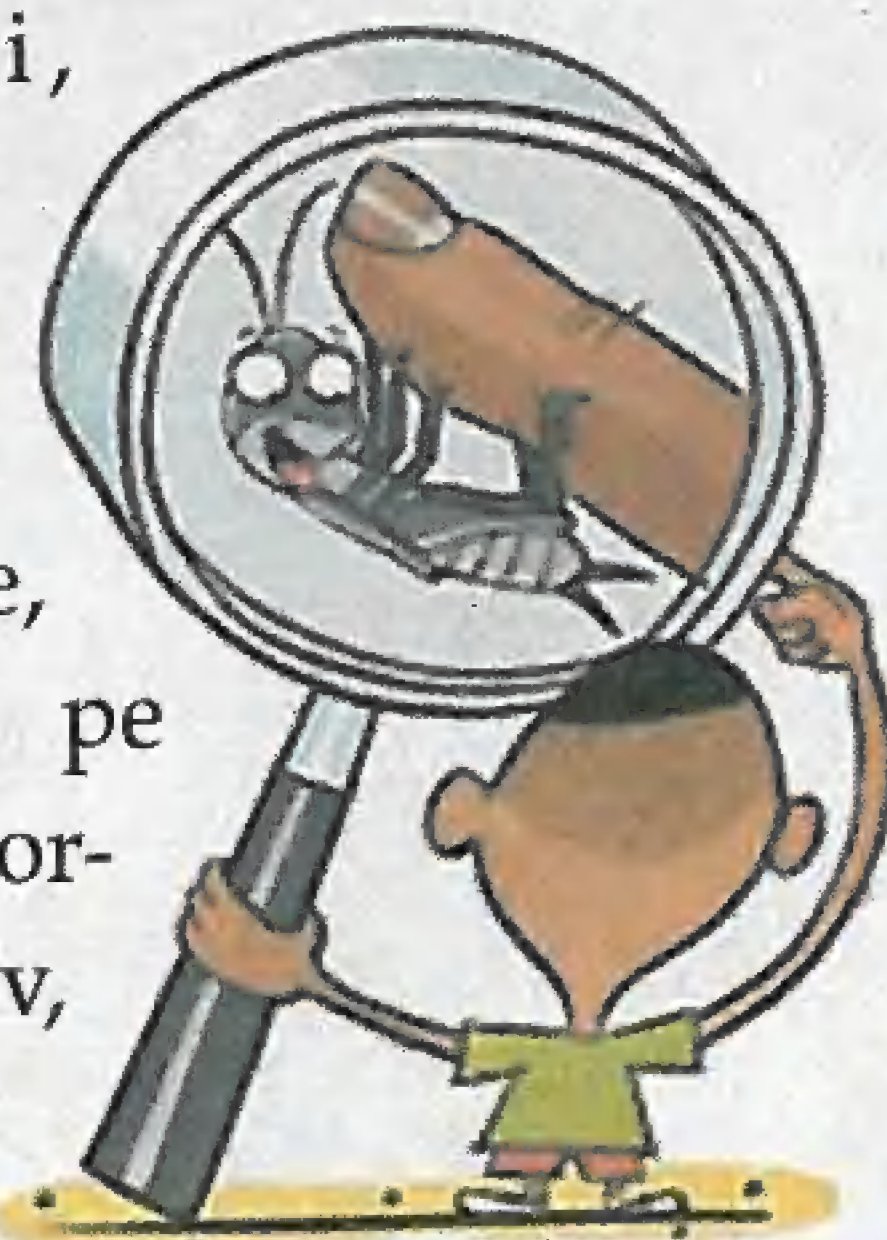
Cităm, pe bune, un "specialist" în IT: "Sistemul de operare Linux reprezintă o colecție de programe care trebuie instalate în calculator pentru ca acesta să funcționeze." Să înțeleagă fiecare ce poate. De un sfert de veșnicie, programatorii lui Linux încearcă să-l impună pe piață, în



fața concurentului Windows. Din varii motive, mișcarea nu a reușit decât parțial.

M Maximal Details (mecsimăl diteiliz)

Setarea detaliilor din joc la maximum poate avea diverse efecte pe termen foarte scurt: o trambă de fum deasupra carcasei, ecran negru și plat, prinderea unor posturi radio pe frecvența procesorului, topirea prizei. Așa că, înainte de manevrele de maximizare, încuiați ușa pe dinăuntru și formați, preventiv, numărul de la pompieri, că nu se știe. Dacă, culmea, jocul refuză cu încăpățănare să se blocheze, atunci ceva nu e în regulă. Cine știe, s-ar putea să aveți o configurație chiar bună.



W Wallpaper (uălpeipăr)

Un înlocuitor la modă al carpetei cu Răpirea din serai, numai bun de pus pe monitor, în scopul clătirii ochilor. Studiile sociologice arată că wallpaper-ul afișat pe ecran ține de personalitatea fiecărui utilizator PC, adică omu-și schimbă wallpaper-ul, dar năravul ba! Asta înseamnă că cei care provin din mediul rural preferă un poster cu un colț de natură virgină; necăsătorii - poze de la nunțile altora; șomerii - imagini cu fabrici și uzine; părinții - fotografii cu animale.



Pagină realizată de Ciprian Torj

Cititorii întreabă PC Games răspunde



Artwork with Scorpion

Salutare, PC Games

Vă citesc revista de la numărul 5/august-septembrie 2000 și sunt un mare fan al vostru și al revistei. Ca și ceilalți fani, regret micșorarea numărului de pagini, dar îmi pare bine că ați introdus posterul (sper că permanent) și că articolele sunt din ce în ce mai bune. Revista e O.K.; articolele, CD-urile – totul e bine. În ultimele numere, articolele de la rubrica Action au fost cam puține! Pe când o avanpremieră la *Quake 4* și una mai stufoasă la *Doom 3* sau un test la *Unreal 2*. A, și încă ceva: când apare, dom'le, *Doom 3*, vă întreb deoarece în numărul pe iunie-iulie 2002 ați spus la Highlights că va apărea în noiembrie 2002, dar la Barometru

ați spus 2003? Când va fi gata site-ul? Lăsând la o parte acestea, totul e bine, țineți-o tot așa! Vă rog să-mi răspundeți prin e-mail sau prin intermediul revistei – oricum ar fi – vă rog să-mi răspundeți. A, un ultim lucru: sunt un mare fan al seriei *Quake* și de aceea aș dori ca în unul dintre numerele viitoare să alegeți ca poster artwork-ul de la *Quake 4*, singurul disponibil pe Net, acela care reprezintă una dintre fețele sub care va apărea jucătorul. Îmi doresc foarte mult

acest poster, așa că, dacă puteți, să mi-l oferiți mie și celorlalți fani prin intermediul revistei. Vă rog să o faceți! Mulțumesc!!

Vlad a.k.a SCORPION din Bârlad

Bună, Scorpion King din Bârlad,

Mersi de aprecieri și de critici. Rubrica de Action este, în general, cea mai întinsă din revistă. Avanpremierele și testele solicitate de tine vor apărea în revista noastră atunci când vor exista suficiente materiale și noutăți pentru a merita un articol și, în cazul testelor, când apare jocul. Lansarea lui *Doom 3* va avea loc, cel mai probabil, pe 29 noiembrie 2002, însă, pe site-ul oficial, nu este anunțată nici o dată, lucru care ne îndeamnă să fim reticenți. Îmi voi folosi toată puterea de influență în redacție pentru a pune un poster cu *Quake 4* într-un număr viitor, pentru toți fanii seriei, printre care mă număr și eu.

Mega Preview 2003

Salut, PC Games

Vă felicit pentru revista voastră excelentă, cea mai bună din România. Faceți o treabă foarte bună și fiecare număr este din ce în ce mai reușit. Tot speram să puneți un poster cu *Neverwinter Nights*, care, după părerea mea, este cel mai bun RPG al anului. Oricum, încercați să puneți postere cu cele mai importante jocuri ale anului,



asta în următoarele numere, de exemplu: *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, *Unreal 2* și *UT 2003*, *Age of Mythology*, *Mafia* etc., ce puteți, oricum voi hotărâți. În rest, totul e foarte bine, revista e foarte bine organizată și conține multe noutăți. OK, în legătură cu numărul special, cred că ar fi bine să faceți un MEGA PREVIEW pentru anul 2003, cu ce trebuie să apară - jocuri și hardware. (...) Încă o dată, felicitări, și sper să vă ajute

propunerile mele. PA!
Cătălin, București

Salve, Cătă,

Mă încântă nespuse etichetarea pe care o faci revistei PC Games și sper că ne ridicăm la nivelul așteptărilor voastre, ale cititorilor. Cât despre poster, poți să-ți promit același lucru ca și lui Vlad din Bârlad, adică voi face tot ce-mi stă în putință să obțin un

poster cu *Néverwinter Nights*. Pe Lara Croft ai văzut-o deja în acest număr, iar afișele cu *U2* și *UT2003* abia așteaptă momentul prielnic. Ideea ta cu Mega Preview pentru jocurile anului 2003 nu e rea deloc, însă o grămadă dintre game-urile trecute în lungul tău pomelnic au fost sau vor fi prezentate în paginile revistei până în decembrie. Oricum, îți mulțumesc pentru propunerile decente. Hai pa!

@hrim@n's Gift

Vă vorbește @hrim@n (cel original, pe bune). Da... glumeam, desigur! Da, acum am văzut de ce e în stare PC Games, revista voastră apare la timp și în orașul meu. Și am rămas surprins de cât

de repede apare revista, încât am pierdut numărul din iulie!! E de bine! În acest moment, sunt la mare și nu mă distrez, fiindcă a plouat, dar, oricum, scriu de la cel mai penal (beep!) Internet Café pe care l-am văzut (are *Quake3* pe niște amărâte de *Pentium II* la 266, auzi mă, și cu 16 RAM). Ar trebui să vedeți cum merge (beep!). Dar, în fine, mai sunt și alieni printre noi, și buba e că sunt cam numeroși! (he-he, ce cinic sunt). Dar nu pentru asta v-am scris (vai ce m-am luat cu vorba), ci pentru o completare a unui e-mail mai vechi, de fapt anteriorul pe care vi l-am trimis. Deci, grafica reală: știu că va fi bine, dar trebuie să ne gândim și la copiii sau tinerii cu nervi mai slabi, pe care s-ar putea să-i influențeze într-un mod NEGATIV!! Deci (partea a doua) chestia cu grafica reală s-ar putea dovedi folositoare, dar în același

DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 1 octombrie.

CHESTIONAR PC Games septembrie/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

HARDWARE

8. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii aveți?

Nume/Prenumele: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1.
2.
3.

17. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1.
2.
3.

18. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronică Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Zia ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

19. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC
☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

20. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

21. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru
☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

22. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

23. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

timp, poate fi DEADLY (ei, nici chiar așa, dar nici departe nu sunt, nu?). Am jucat, de curând, Warcraft 3 (incredibil joc, mai ales prin ingenioasa implementare a elementelor de RPG în strategia pură pe care o conferă jocul!!! Am fost mare fan Warcraft 2 și de abia așteptam o continuare, care a venit pe placul multor gameri. Și încă ceva: perfecțiunea revistei (sau a unei alte reviste PC), după părerea mea, nu poate fi atinsă din mai multe motive. Unul dintre cele 1000 de motive este următorul: subiectivitatea fiecărui cititor în parte. Un moment (exemplu): mie îmi plac mult rubricile de Remember, dar poate altuia îi displace această rubrică (minunată).

LA REVEDERE dRaGă
ReDaCȚie Pc GaMeS!!!!!!!

Bine ne-am regăsit,
@hrim@ne originalule!

Da, de acum încolo, vom sosi la timp cu revista în orașul tău, așa că va trebui să te grăbești ca s-o cumperi. Încetul cu încetul, toate nemulțumirile voastre sunt rezolvate, pentru că nouă ne PASĂ de cititori! Norocosule, te plângi de ploaie, dar măcar tu ai ajuns la mare. Iar cluburile de acolo sunt așa "dotate" pentru că nimeni nu merge la mare ca să joace Quake nu-știi-cât prin Café-uri. În afară de tine, of course! Cât despre grafica "reală", atât timp cât imaginile TV provoacă mai multă agresiune și violență decât toate jocurile PC, nu avem de ce ne teme. Mai ales că imaginile televizate sunt chiar

reale! Într-adevăr, Warcraft 3 definește un nou gen. Reviste perfecte din punctul de vedere al conținutului nu există, decât poate ca formă. Al 999-lea motiv pentru care nu poate fi

perfectă îl reprezintă doleanțele fiecărui cititor: dacă am pune în revistă tot ceea ce ni se solicită, am concura cartea de telefon la numărul de pagini. Ne mai auzim, vLaDe CuZa!



FEEDBACK

1. Doresc să evaluez următorul joc (unul singur):

- ☐ OF: Resistance ☐ Industry Giant 2
☐ Arx Fatalis ☐ F1 2002

2. Te rugăm să evaluezi cu note următoarele aspecte ale jocului ales (1 fiind minimum, iar 6 maximum):

- Grafică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Animatie
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Muzică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Efecte de sunet
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Comentariu și voci
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Control
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Inovații
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Accesibilitate pentru începători
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Motivație de durată
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Grade de dificultate echilibrate
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Multiplayer
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- ☐ Nu am probat

3. Ce alte jocuri asemenea ai mai jucat?

1. _____
2. _____
3. _____

4. Ce ți-a plăcut cel mai mult la acest joc (cel ales la întrebarea 1)?

1. _____
2. _____
3. _____

5. Ce ți-a plăcut mai puțin sau deloc la acest joc?

1. _____
2. _____
3. _____

6. Ce ți-ai dori de la seria următoare a jocului?

1. _____
2. _____
3. _____

7. Ai recomanda acest joc și altcuiva?

- ☐ Da ☐ Nu

8. Ce ți-ai dorit din totdeauna să-l întrebi pe producătorul jocului?

9. Comentariul tău privitor la joc (redacția își rezervă dreptul de a prescurta textul; în caz de nevoie folosește o pagină suplimentară):

10. Care-i jocul tău preferat în prezent?

11. Ce joc aștepti cel mai mult?

12. Pentru care joc ai dori Tips&Tricks?

13. Cărui designer/producător ai dori să-i luăm interviu?

14. Care din următoarele genuri vă interesează (mai multe răspunsuri posibile)?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Strategie de construcție | <input type="checkbox"/> Simulator economic |
| <input type="checkbox"/> RTS | <input type="checkbox"/> Joc de tactică |
| <input type="checkbox"/> TBS | <input type="checkbox"/> Ego-shooter |
| <input type="checkbox"/> Shooter tactică | <input type="checkbox"/> Acțiune SF |
| <input type="checkbox"/> Action-adventure | <input type="checkbox"/> Simulator militar |
| <input type="checkbox"/> Jump&Run | <input type="checkbox"/> Adventure |
| <input type="checkbox"/> RPG | <input type="checkbox"/> Action-RPG |
| <input type="checkbox"/> Online-RPG | <input type="checkbox"/> Fotbal |
| <input type="checkbox"/> Sporturi americane | <input type="checkbox"/> Simulatoare de sport |
| <input type="checkbox"/> Sim. de motociclete | <input type="checkbox"/> Curse |

TALON DE ABONAMENT

3 luni - 230.000 lei

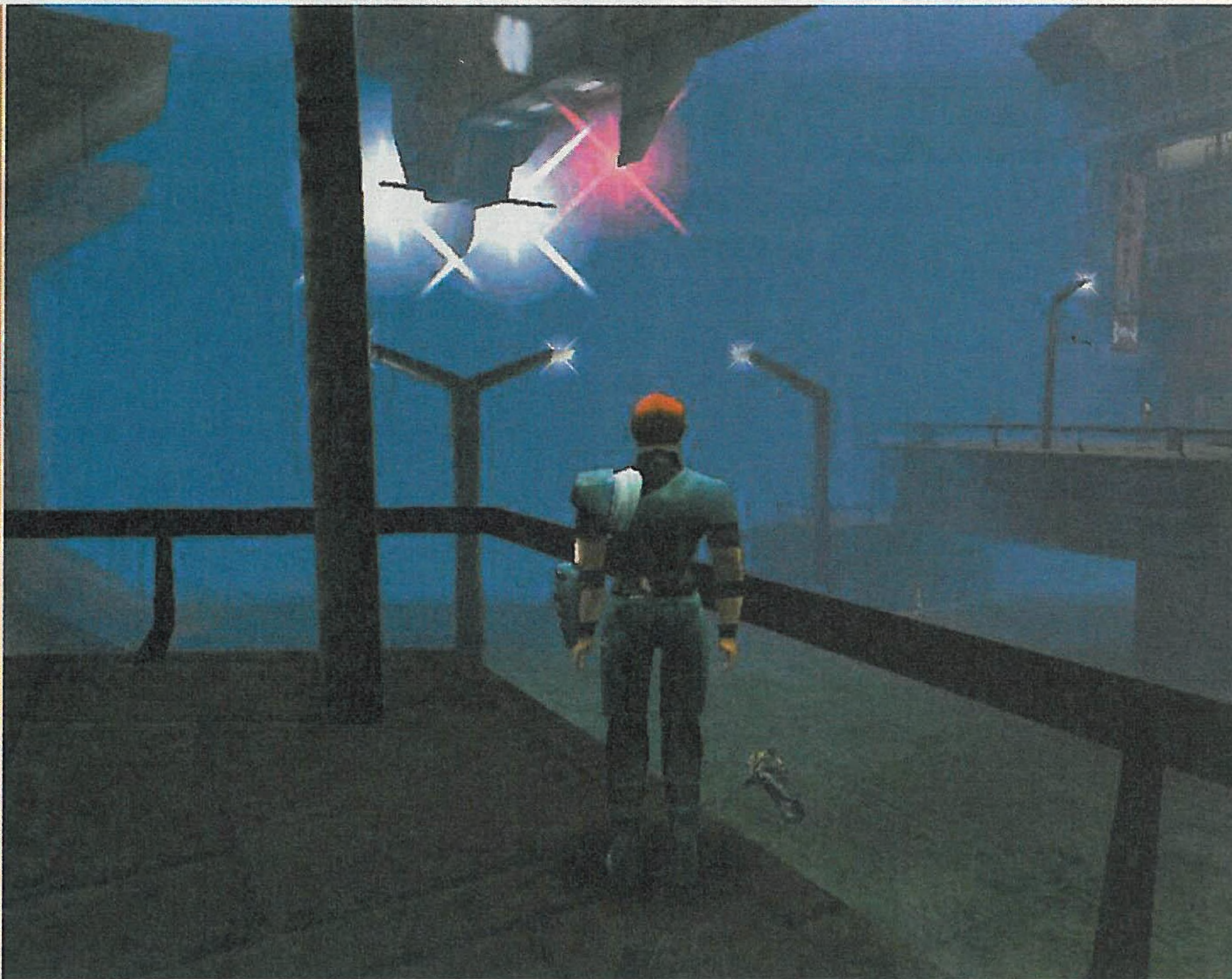
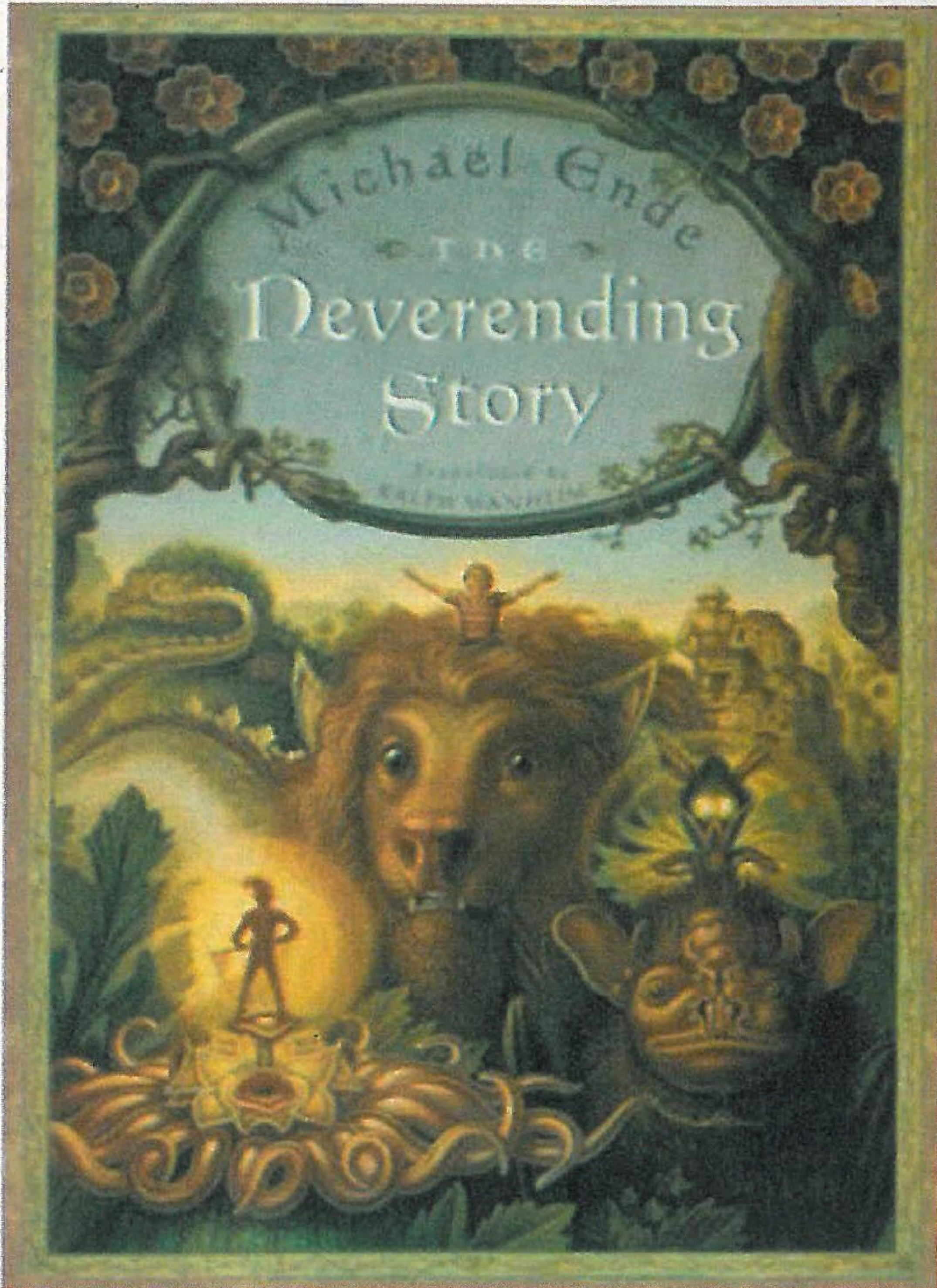
6 luni - 450.000 lei

12 luni - 810.000 lei

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Slatinei, nr. 6, 3700, Oradea, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL Semnătura _____

Visul Quantic (II)



Să revenim la Michael Ende. Eroul creat de M. Ende, Bastyen, este un băiețel obișnuit, ba chiar unul lipsit de curaj: micuț de statură, tot timpul necăjit de amici mai bățăuși. În fața vicisitudinilor vieții, el se refugiază în lumea fascinantă a cărților de povești, pe care le citește cu nesaț. Bătrânul anticar de la care cumpără aceste cărți, văzându-i pasiunea pentru lumea mirifică a basmelor, îi pregătește o carte cu totul specială: **Povestea fără sfârșit...** Ascuns în podul școlii, el citește pe nerăsuflăte aventurile din Phantasia, lume atacată, și ea, de forțele distructive ale Nimicului. Prințesa Selenei, regina acestei lumi de basm, e surghiunită. Neputincioasă, ea asistă la distrugerea propriului regat, care poate fi salvat doar de un pământean. Ajuns aici cu lectura, Bastyen nu mai suportă: trebuie, vrea să intervină, să salveze minunata lume de la

pieire. Ceva incredibil se întâmplă: identificându-se cu eroul poveștii, numit Atreyu, băiețelul nostru vede uluit că Norocul, un dragon pe cât de uriaș, pe atât de blând, se află chiar în fața geamului podului unde citește pitit printre cutii de carton. Dezmeticindu-se, nu stă pe gânduri. Cățarat pe spinarea uriașei arătări, pornește la drum spre Phantasia. Lume pe care, după multe peripeții, o salvează, în cele din urmă, de la nimicnicire.

Povestea lui Ende a avut un răsunet uriaș, la fel de răspândit ca cel al romanelor lui Tolkien. Secretul constă în puternica participare pe care acest gen de povești o solicită din partea cititorilor. Ajutându-i să se identifice la maximum cu personajele, ei sunt, pur și simplu, absorbiți într-o lume de vis. Visul Quantic...

Rămas pe gânduri în fața lumii **Omikron**, am avut propriul vis de o clipă. Dacă mesajul din **Omikron** este, într-un anumit fel, adevărat? Dacă jocurile noastre electronice nu sunt jocuri? Atunci ce sunt? Ce? Porți, căi de acces către alte universuri, cel puțin la fel de reale ca lumea noastră cea de toate zilele. Și dacă ele nu sunt, văzute din perspectiva altor universuri, decât nivelurile unui vast joc, la care gameri din cyber-space, locuitori nativi ai Phantasiei, se joacă? Cu ce? Mai bine zis, cu cine? Cu noi! Da. Cu noi! Cu cei care credem că jucăm – de exemplu – **Omikron: The Nomad Soul**. Urmărindu-ne reacțiile, ei înregistrează skills-urile pe care le câștigăm pe măsură ce devenim gameri tot mai exersați. Apoi, avansează la un nou nivel, oferindu-ne un alt joc (să zicem, proaspătul **Neverwinter Nights**), mânuindu-ne cu dexteritate sporită, atenți la victoriile și înfrângerile noastre. Totuși cine, cine sunt acești gameri nevăzuți? Poate chiar caracterele pe care noi, în ignoranța noastră, credem că le conducem spre victorie de la tastele propriului PC. Sau, poate, altcineva. Poate...

Prins de vârtejul nevero-similelor fantazări, nu am simțit mirosul de ebonită încinsă care umplea camera. Alături de Kay'l tocmai aflam ce trebuie făcut spre a salva lumea **Omikron**. Eram aproape convins că e o lume reală, la fel de reală ca... Brusc, un pâraie scurt, o flamă, monitorul pâlpâie, apoi se stinge. Un banal scurtcircuit! Dezamăgit, nițel iritat, m-am regăsit în camera mea de zi cu zi, unde cărțile, calculatorul, crucifixul, patul, dulapul stăteau toate așa cum le știam de mulți ani. Nici urmă de Kay'l. Deodată, fără să știu când și cum, am înțeles: câștigasem jocul. Zămbind, am ieșit. Îmi adusesem aminte de cuvintele unui autor cu miez: „E fatal să lași o umbră, când stai în soare. Dar decisiv, esențial, obligatoriu este faptul de a sta în soare, de a te mișca liber în lumina lui”. Avea dreptate. Să stăm în soare.

OMIKRON O lume futuristă, plină de neprevăzut

ROBERT LAZU

ULTIMA PAGINĂ

În 20 septembrie apare

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Slatinei, nr. 6, ORADEA

PC Games 10/2002

PC Games România

Redactor-șef
Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție
Ciprian Torj

Redactori
Jácint Erdei
Dorel Puchianu jr.

DTP

Călin Varadi
Simona Popa

Colaboratori
Matei Alexandru
Bogdan Gavra
Ionuț Ghionea
Robert Lazu
Marius Tepelea

CD-ROM
Zoltán Kramer

Prepress:
Complar srl

Producție:
Dorin Onica

Producție CD-ROM:
MC&CD București

Marketing Manager:
Henrietta Balogh

Account Manager:
Mirela Dinică

Tipar:

PAM Grup srl - Oradea

Serviciu abonamente:

Paul Mork
Irina Ungur
tel: 0259-441.523
www.pcgames.ro

Distribuție:

sc BILT Distribution International srl
sc ENGE srl
sc RENÉE EXIM srl

Adresa redacției:

PAM Grup srl
Oradea, str. Slatinei, nr. 6
Tel. 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail: pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Editura
COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games
România este o publicație editată de PAM Grup srl
sub licență Computec Media AG 2000.

Materiul editorial din PC Games aparține
ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile
asupra revistei PC Games ediția română aparțin
PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi
preluat sau reproduș parțial sau integral decât cu
acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile
asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec
Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile
sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.
Materialele nepublicate nu se înapoiază.

Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor
și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Tomb Raider:
Angel of Darkness

Niște pantalonași sexy, o pereche de ochelari de soare, o bluză care pune în evidență formele rotunjite, un rucsac și o pereche de pistoale... Ați ghicit! Cea mai sexy eroină PC se întoarce într-o nouă postură. PC Games vă oferă toate detaliile și cele mai noi imagini

despre arheologul tău preferat, Lara Croft.



Divine Divinity

În luna octombrie vei putea citi testul nostru despre jocul care combină gameplay-ul plin de acțiune din Diablo 2 și profunzimea povestirii din Baldur's Gate. Trei clase de caractere, 300 de NPC-uri și peste 100 de monștri sunt cuvintele-cheie cu care vor să te convingă producătorii. În

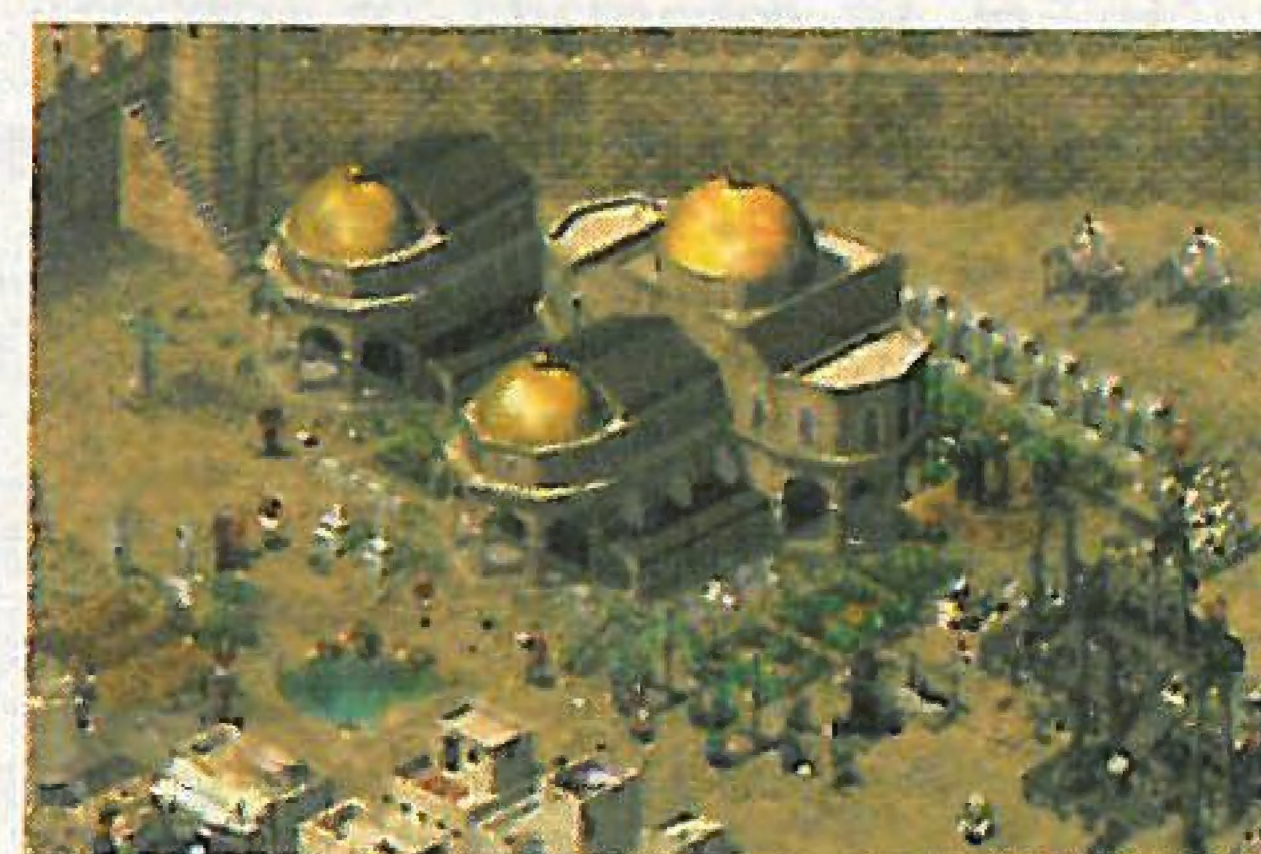
Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Drăguș Andrei din Sighetu Marmăției - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Andrei, pentru gluma ta îți vom acorda revista PC Games nr.10!

numărul următor îți vom dezvălui cele mai importante caracteristici ale jocului.

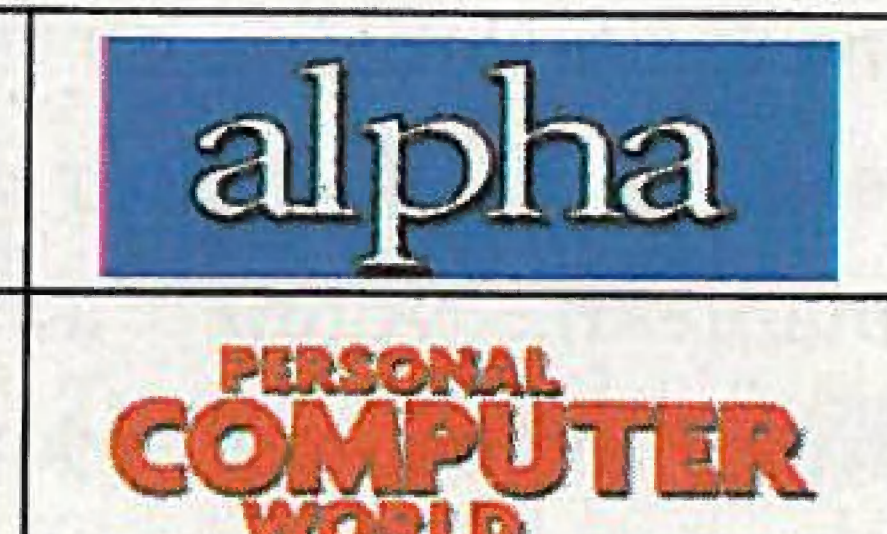
Stronghold
Crusader

După succesul obținut de prima parte a jocului, apare și urmașul. Ce va aduce nou Crusader față de episodul anterior veți afla din avanpremierea noastră.



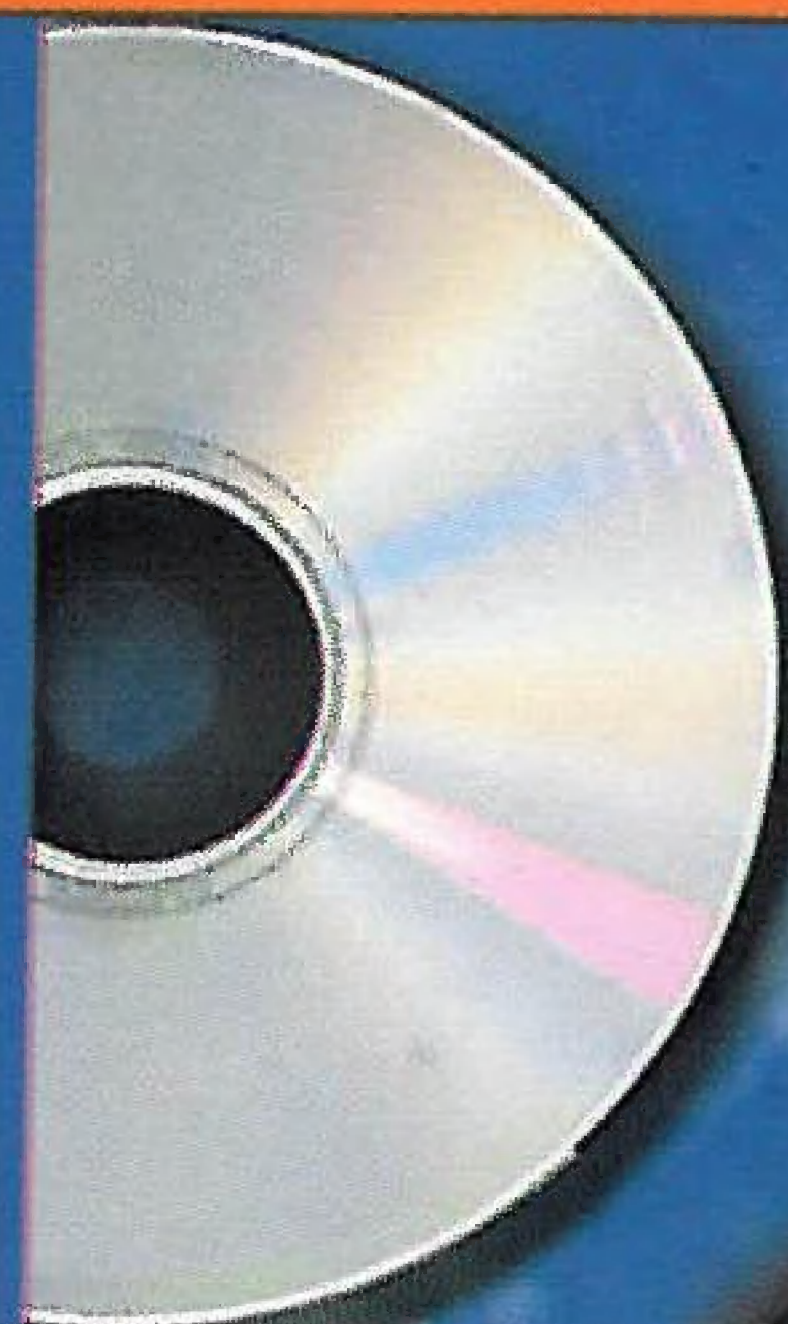
Chiar dacă vara e atât de fierbinte încât se topește asfaltul, noi vă invităm să ne trimiteți propunerile voastre pentru conținutul numărului special PC Games care va apărea în decembrie 2002.

PAM Grup S.R.L. editează următoarele publicații:



Președinte: Dorel Puchianu, Tel. 0723-25.28.22

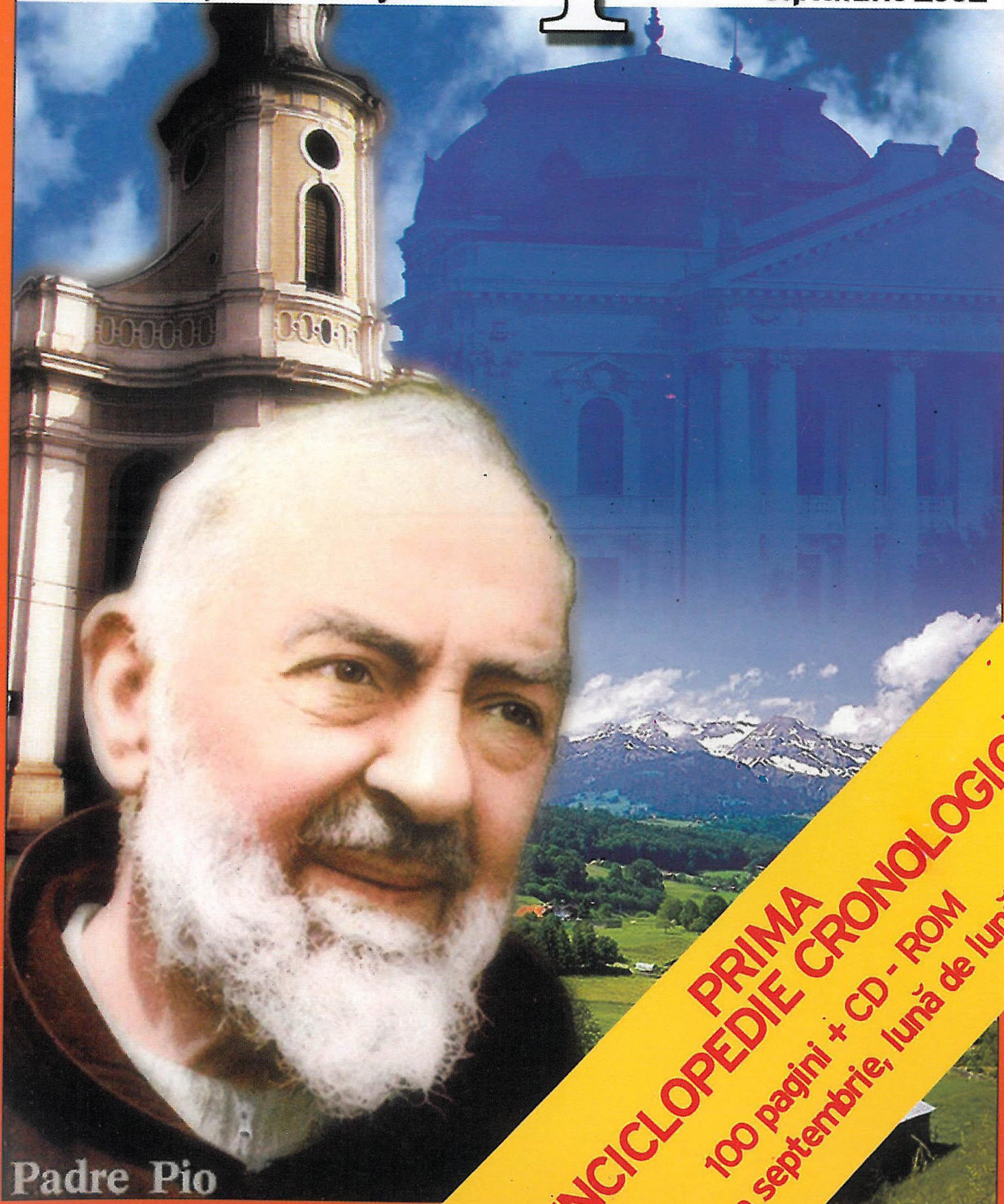
1 / 2002



alpha

Prima enciclopedie cronologică

septembrie 2002



Padre Pio

**PRIMA
ENCICLOPEDIA CRONOLOGICĂ**
100 pagini + CD - ROM
din septembrie, lună de lună



DE 24 DE ANI
ÎN LINIA ÎNTÎI

2002

1978

PROVOCAREA CALCULATOR

PERSONAL COMPUTER WORLD

NUMĂR PILOT
SEPTEMBRIE 2002

75 OFFICE TIPS & TRICKS

CUM SĂ DEVII EXPERT
ÎN MICROSOFT OFFICE

02 XDA:
• navigare pe Internet și download-uri
rapide cu ultima generație de PocketPC

Hands on:
cum să scriem CD-uri audio de calitate

50p U.S.\$1.50

PERSONAL POWER IS HERE
THE GATES OF REASON
THE GINGERBREAD MAN'S
COMPUTER
BASIC PONTOON
THE ELEGANT MINNION

VOLUME 1, NUMBER 1 1978

Europe's first magazine for personal computers for home and business use

NASCOM 1
NEW
BRITISH
PERFECTLY
AT HOME